Broj 38 6/08 BRAVO

OSVOJITE PSP, PLAYSTATION 2 i NINTENDO Wii

SCREENFUN

CENA 60 DIN • 30 DEN • 1 CG EUR • 2 KM

Mešavina žanrova

Demigod

Polurole-playing game, polureal--time strategija o polubogovima

Spektakl na pomolu

Damnation

Make Something Unreal takmičenje doneće uskoro punokrvnu igru

Ekskluzivni preview

EndWar

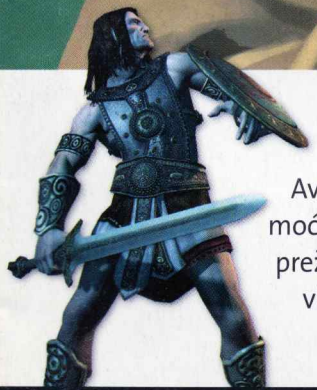
RTS u kojoj, kao pravi komandant, naređenja izdajete glasom

9 771451 992008 00038

COLOR PRESS GROUP

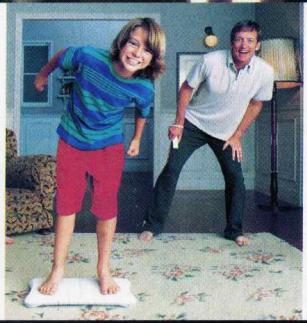
grand theft auto IV

Niko Belić u potrazi za američkim snom



Age of Conan

Avanture koje je i moćni Conan jedva preživeo. Da li ste i vi spremni da se upustite?



Wii Fit

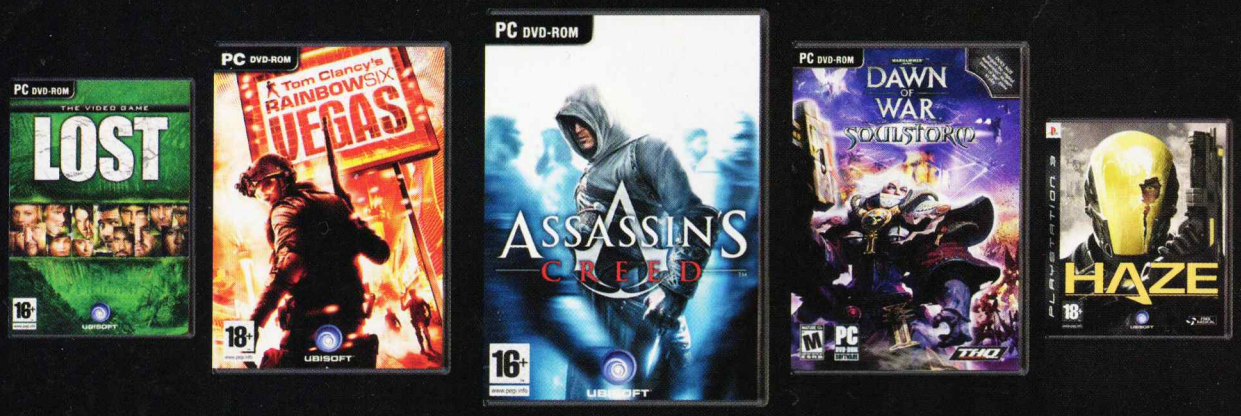
Fitnes, slalom, trčanje: Trenirajte kod svoje kuće uz najnovije čudo iz Nintendoa

Mafia II

Prvi pogled na dugo-očekivani nastavak: Preuzmite glavnu ulogu u pravom interaktivnom mafijaškom filmu

Za PC i konzole • Trikovi • Top-liste • Hardware • Zabava • Posteri • Ankete

NAJNOVIJE IGRE



NAJBOLJA OPREMA

NAJBOLJI HARDWARE

COMPUTERLAND

World Cyber Games - Strategic Partner for Croatia, Montenegro, Serbia and Slovenia; **Vivendi Games** - General Distributor; **Ubisoft** - General Distributor; **Electronic Arts** - Authorised Distributor; **Phenomedia** - General Distributor; **Valve Software** - Authorised CyberCafe Resseler; **THQ** - Authorised Distributor; **Eidos** - Authorised Distributor; **Capcom** - Authorised Distributor; **Warner Brothers Interactive Entertainment** - Authorised Distributor; **Gamefactory** - General Distributor; **Logitec** - Authorised Distributor; **Creative Labs** - General Distributor; **SteelSeries** - General Distributor; **Nova** - General Distributor; **Nintendo** - Official Subdistributor

KUMODRAŠKA 45, BEOGRAD (011) 309 95 95, 309 95 96 office@compland.co.yu www.comuterland.rs

Reč urednika

Koja bi se to igra mogla prodati u šest miliona primeraka tokom prve nedelje od puštanja na tržište? Pomoći ćemo vam: Nije Kung Fu Panda, a nije ni "fantastični" Iron Man. Pošto je sada izbor toliko sužen, sigurno ćete lako pogoditi. Naravno, u pitanju je Grand Theft Auto IV. I dok mi razmišljamo koja bi to igra mogla da ugrozi "četvorku" u pohodu osvajanja titule godine (nikad se ne zna), pala nam je na pamet zanimljiva ideja. Pošto ste u ovom ScreenFunu dobili GTA IV Wanted poster, a prošla je izborna kampanja, pa plakatiranje grada političkim facama više nije aktuelno, na ulicama bi sada mogla da se pojavi nova njuška – Nika Belića, protagoniste igre GTA IV. Pošto je Niko naše gore list, sigurno se ovde negde krije, a mi imamo obavezu da ga lociramo i postavimo mu koje pitanje za ScreenFun. Od vas tražimo pomoć tako što ćete lepiti Wanted postere u vašim gradovima,

a onog ko nam pošalje najinteresantniju sliku postavljenog plakata, nagradićemo PS3 verzijom igre GTA IV. Dakle, lepite na mesta na kojima je to dozvoljeno... All right? Velika novina vezana za ovaj magazin jeste ta da je ScreenFun konačno dobio svoj forum! Da, to je ono mesto na kojem se svi prepucavaju, a administratori i moderatori samo brišu postove i banuju neposlušne korisnike. U svakom slučaju, pozivamo i vas da nam se pridružite i podelite mišljenje sa drugim čitaocima ScreenFuna ne samo o magazinu već i o video igrama, hardveru, softveru, a možda usput uvalite i neku staru grafičku preko malih oglasa. Dakle, sve što treba da uradite jeste da uputite svoj browser ka www.screenfun.rs/forum, registrujete se, pročitate pravila foruma i vaš priključak novoj igračkoj zajednici je ostvaren!

Igor Conić

Space Siege
Da li je ovo Dungeon Siege u svemiru?
str. 24

Dva poklon postera: Grand Theft Auto IV i Age of Conan

Special

4 **Mi smo junaci**
Da li video igre igramo zato što je u njima tako lako postati superheroj?
8 **World Cyber Games 2008**
Nova sezona, novo takmičenje

Preview

po abecednom redu

10 **Damnation**
16 **Demigod**
20 **Gears of War 2**
18 **Mafia II**
22 **Project Origin**
26 **Red Faction Guerilla**
24 **Space Siege**
14 **Tom Clancy's EndWar**
28 **Kada će stići?**

Test

po abecednom redu

44 **Age of Conan**
38 **Grand Theft Auto IV** ScreenFun
53 **Dracula: Origin**
47 **Iron Man**
42 **Mass Effect** ScreenFun
42 **The Experience 112**
46 **Turok**
52 **Warhammer: Battle March**
48 **Wii Fit**
50 **XIII**

Hardware

54 **Novotarije**
Cyborg tastatura, AMD Game Standard, PS3 za poneti...

Fun

56 **Megaposter**
Evo vam i četvrti deo. Još malo, pa gotovo!
58 **EXIT Second Life**
Atmosfera pred festival zagreva se i u virtuelnom svetu
60 **Svaštara**
Top-lista, Igre za pusto ostrvo, Surftips

Hardware
PlayStation 3 za poneti? Sve je moguće
str. 54

Još u ScreenFunu

30 **Vesti**
Rise of Argonauts, Street Fighter IV, Prince of Persia 4, Doom 4...
35 **A sada malo vi**
Nova nagrada za pismo meseca!
42 **Osvojite Nintendo Wii**
Sve je veća potražnja za Wii konzolom
62 **Osvojite PS2 i PSP**
Osvojite Sonijeve konzole

Mi smo junaci

Zbog čega volimo da igramo video igre? Zato što nema lakšeg načina da postanemo junaci ili superheroji!

Ljudima su potrebni heroji! Oni ih prosto obožavaju! Bez obzira na to da li se radi o junacima iz filmova, knjiga ili video gara – veoma je lako identifikovati se sa glavnim likovima koji se bore za pravu stvar. Patimo zajedno sa njima kad ih zlotvori tlače i radujemo se kada uspešno savladaju životne izazove. Zbog toga su nam Mario, Lara, Link i ostale njihove "kolege" toliko prirasle srcu i ne želimo da im se ikada nešto loše desi.

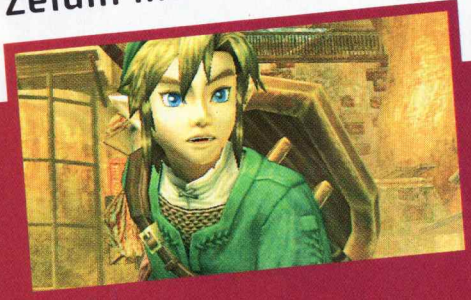
Junaci protiv svoje volje?

Kako lik iz igre zaista nastaje i prerasta u pravog junaka? Sigurno ste primetili klišee poput zemaljskih katastrofa ili iznenadnih događaja koji prete da unište sve na našem dragom svetu. Njihova svakodnevica odjedanput postaje noćna mora, a izazov koji se pred njih postavlja zauvek im menja živote. Svima poznati Sam Fisher iz igre Splinter Cell, na primer, svakodnevno mora da se bakće sa teroristima, iako bi mnogo radije provodio vreme sa kćerkom. Mario iz igre Super Mario Galaxy rado bi ostavio svoj posao vodoinstalatera i otišao na pauzu da pojede pizzu, ali umesto toga, mora da spase princezu Peach iz kandži Bowsera i drugih zlotvora. Verovatno ste i sami primetili da na naše junake u stvari snažno utiče čudna sudbina.

Dobar ili zao?

Anakin Skywalker je u filmovima Star Wars prešao na stranu zla i pao u ruke zlog Imperatora. Ova ideja dopala se mnogim razvojnim timovima, pa pred junake često stavljaju izazove u kojima će igrači moći da se odluče da li žele da idu lakšim, odnosno, putem zla, ili bi radije da krenu putem pravih vrednosti. U Mass Effectu (hej, ovo čudo konačno stiglo i na PC) reakcija ostalih igrača zavisiće od vašeg ugleda.

Zeldin momak



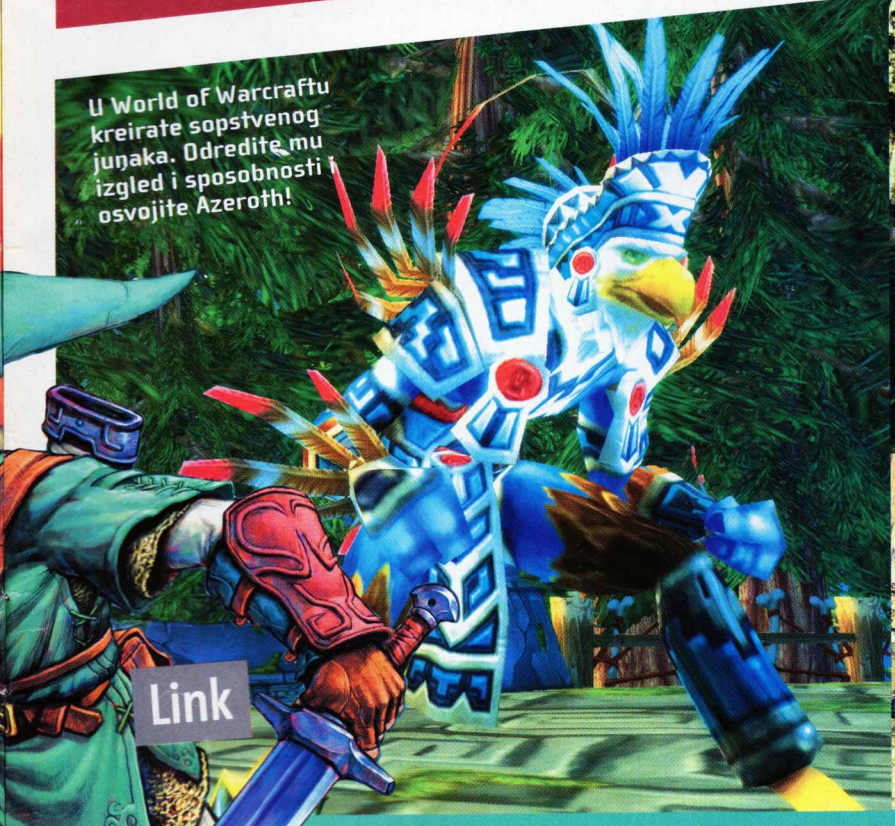
Jedan od najuspešnijih junaka u svetu video igara, Link vodi vas kroz avanture u igri The Legend of Zelda. Plavokosi dečko, obučen u zelenu tuniku i opremljen mačem i štitom, bori se u fantasy svetu Hyrule. U stvari, njegov zadatak je da spasi princezu Zeldu koju je ponovo oteo okrutni Gerudo Ganon. Brojni podquestovi, ogroman svet, kao i brojni likovi u igri pobrinuće se za dugotrajnu zabavu.

Kultna kuglica

Pac-Man

Svako od vas sigurno poznaje ovog prastarog junaka video igara: Pac-Mana. Žuta proždljiva kuglica doživela je prvu arkadnu avanturu 12. maja 1980. godine. Tog dana Namco je predstavio automat "Puck Man" u Japanu. Ostalo je istorija. Njegovo ime potiče od japanskog "paku-paku" što bi moglo da se uporedi sa našim izrazom "njama-njama".

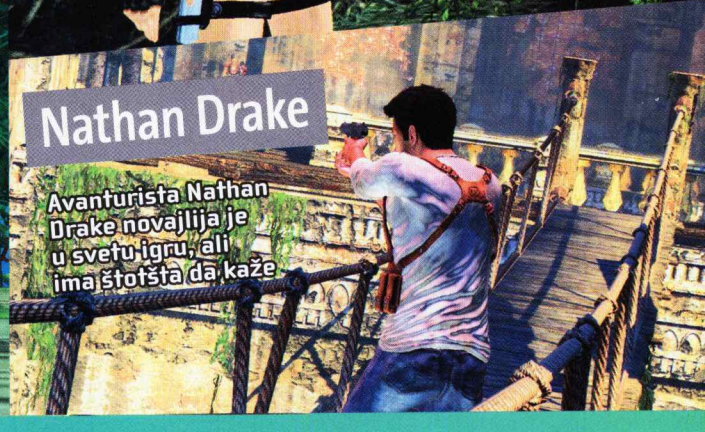
U World of Warcraftu kreirate sopstvenog junaka. Odredite mu izgled i sposobnosti i osvojite Azeroth!



Link

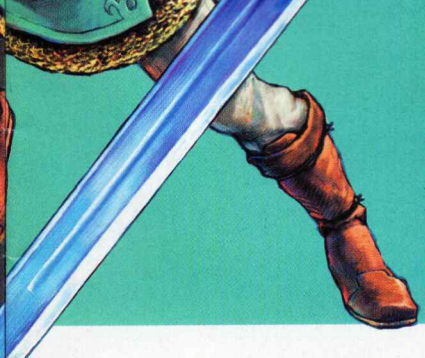
Lara Croft

Lara Croft u međuvremenu je postala poznata i van okvira video igara



Nathan Drake

Avanturista Nathan Drake novajlija je u svetu igru, ali ima štošta da kaže



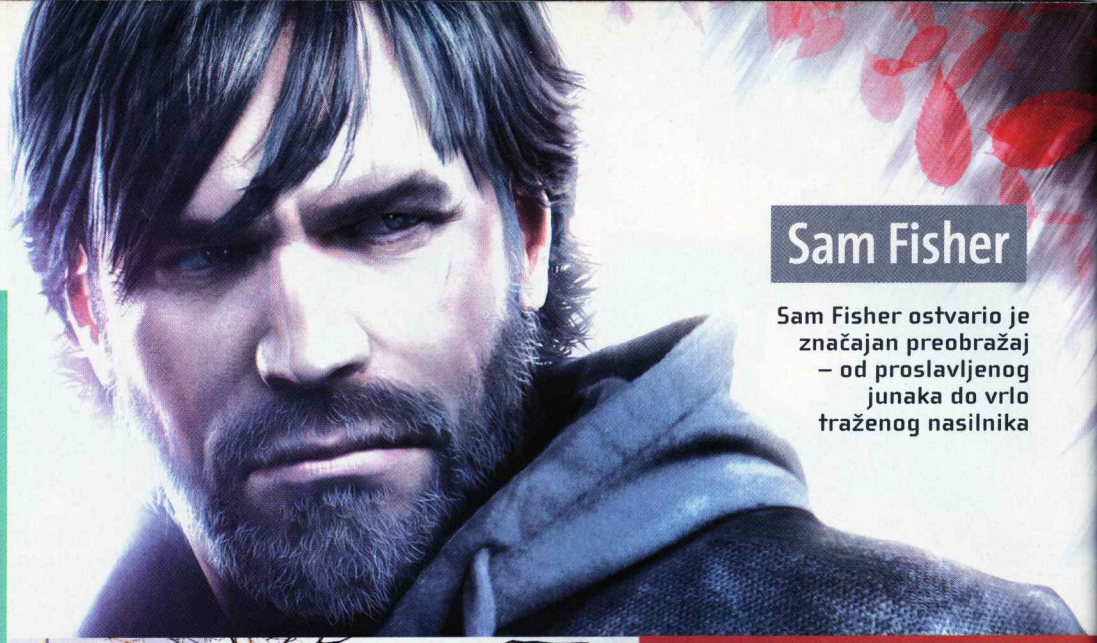
Naravno, postoje i oni koji se svesno izlažu opasnosti i traže avanturu. Nathan Drake iz PlayStation 3 igre Uncharted u potrazi za blagom dospeva, kao i njegova koleginica Lara Croft, u opasne situacije koje je sam tražio. Čak i čuveni pirat Guybrush Threepwood svojom voljom u Monkey Islandu odredio je svoju sudbinu uplitanjem u sulude situacije. Želja za avanturom ili za većim ugledom u svetu igara podstakla je čak i anime-ratnika Narutoa (Naruto: Rise of a Ninja), koji je želeo da postane poznati nindža. I u tome je uspeo!

Kada je čovek – čovek?

Sada, kada naši junaci (valjda) znaju zašto se bore, za razvojne timove sledi najteži deo stvaranja lika: u modernim igrama to su vrlo retko vitezovi sa sjajnim oklopima. Obično i najveći ratnici pokazuju strahove i sumnjaju u svoje moralne vrednosti i kvalitete. Altair iz Assassin's Creeda na početku strogo prati uputstva svoga društva, ali tokom misija stalno se preispituje. Čak se i jedan Sam Fisher promenio u poslednjim delovima igre: do Splinter Cell: Chaos Theory bio je namršteni, ali vrlo profesionalni "čistunac", ali se, zahva-

ljujući novim moralnim vrednostima, pretvorio u vrlo brutalnog mačomena.

Da bi junak privukao pažnju igrača, potrebne su mu specijalne sposobnosti. Ko bi želeo da igra igru u kojoj je glavni lik obična šeprtlja iz komšiluka? Igrači vole da se identifikuju sa junacima upravo zato što su stvari koje njima polaze za rukom teško izvodljive u realnom svetu. Upravo iz tog razloga imamo Spidermane, Betmane, X-Mane ili Iron Mane, a svaki od njih ima svoje specijalnosti. Kome bi Mario bio interesantan kada ne bi mogao da leti u svemir, a šta bi tek u igri Final Fantasy bilo zanimljivo da nema magije. "Obični" ljudi kao što su Lara Croft, Nathan Drake ili Sam Fisher večni su spektakularnim akrobatskim sposobnostima, ali i imaju smisao za humor koji uvek pali kod igrača, naročito ako je "crni".



Sam Fisher

Sam Fisher ostvario je značajan preobražaj – od proslavljenog junaka do vrlo traženog nasilnika

Namrgođeni

Od dešavanja u igri Double Agentu prošle su dve godine. Sama Fishera, junaka serijala Splinter Cell, u najnovijem delu Conviction bivša koleginica Anna moli za pomoć. Vrlo brzo postaje jasno da NSA jedinici preti opasnost, koja, u stvari, potiče iz njihovih redova. Ipak, isto tako brzo, Sam postaje glavni osumnjičeni. U potpunoj tajnosti, u begu i u potrazi za pravim počiniocima, moraćete da savladate najtežu avanturu u Fisherovoj karijeri koja će se pojaviti u septembru.

Mario

Domar sa stilom

Dok je Link iz Zelde tek sa igrom Link's Crossbow Training dobio sopstvenu istoimenu igru, vodoinstalater Mario uspeo je lakše da se progura i to igrom Mario Bros. još davne 1983. godine. Mario se prvi put pojavio u igri Donkey Kongu 1980. kada mu je prvobitno ime bilo Jumpman.

Tekst: Lazar Parić

Postanite i vi junak!

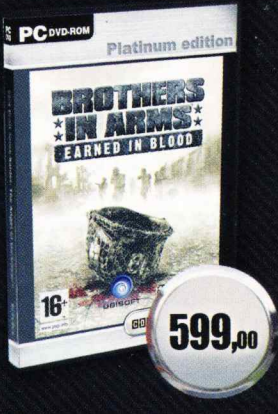
U međuvremenu, mnogi razvojni timovi počeli su da izbegavaju komplikovani dizajn likova i prepuštaju samim igračima da odaberu kakav lik žele da igraju – pa i u stvarnom životu vi odlučujete da li ćete biti pekar ili advokat. U role-playing igrama kao što su The Elder Scrolls: Oblivion ili Mass Effect kreiraćete sami svog junaka, kao i sve njegove sposobnosti i njegov izgled. Vrhunac ovakve individualizacije jeste masivna online role-playing igra World of Warcraft gde ćete zakoračiti u potpuno novi svet u kojem vas čekaju avanture kroz koje ćete uvećavati ugled u zajednici, a to će prijati i vašem egu. Videćete: svako od nas može da postane junak!

399,00

399,00

399,00

499,00



599,00

599,00

799,00

799,00

799,00

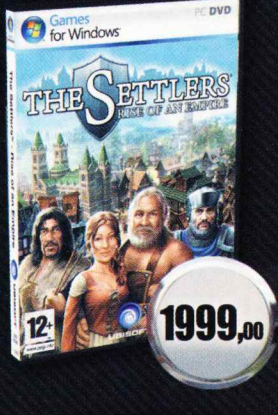
799,00

799,00

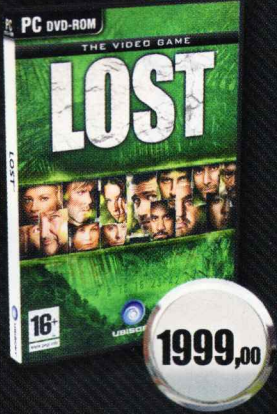
799,00

799,00

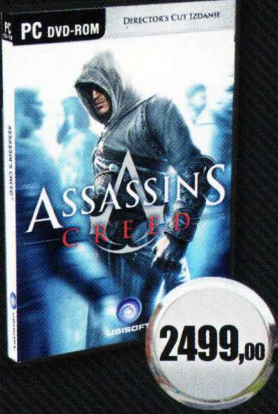
999,00



1999,00



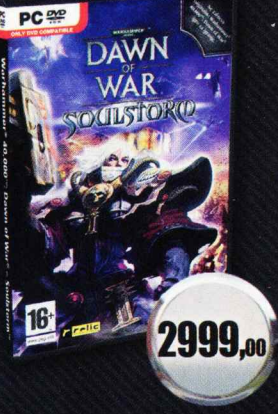
1999,00



2499,00

2499,00

2999,00



2999,00

BESPLATNA ISPORUKA NA KUĆNU ADRESU

ORANGE SHOP

RUZVELTOVA 1 LOK.7, 011/3370 526

Igrački obračun

U susret ovogodišnjem World Cyber Gamesu

Zar je već prošlo godinu dana? Da, došlo je vreme za novi obračun na WCG-u. Za one koji ne znaju, World Cyber Games (WCG) je internacionalna cyber olimpijada u video igrama, koja već devet godina okuplja veliki broj igrača iz celog sveta. Osnovali su je korejska kompanija International Cyber Marketing (ICM) i korejsko Ministarstvo za turizam i sport uz podršku kompanije Samsung Electronics na globalnom nivou.

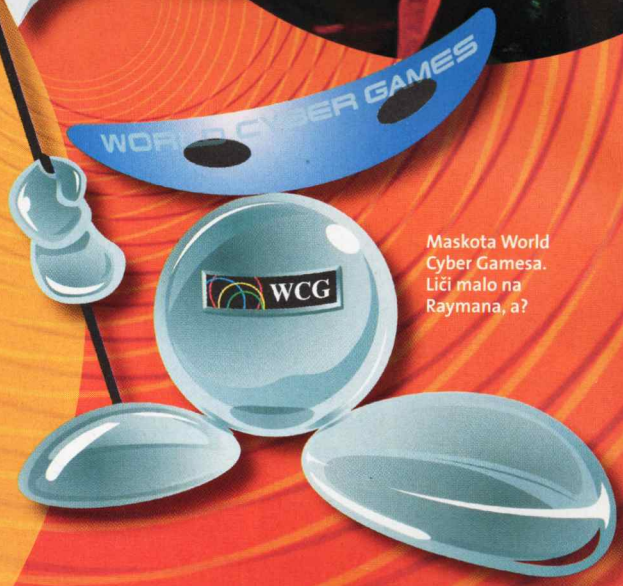
Pod sloganom "Više od igre" World Cyber Games razvio se u globalni gaming fenomen i mesto susreta, razmene iskustava i ideja mladih, ali i priliku za predstavljanje novih kompjuterskih tehnologija. Sa prošlogodišnje 74 zemlje učesnice Grand finala, WCG je nastavio trend rasta, pa se može očekivati da će broj onih koji će se ove godine boriti pod zastavom svoje zemlje za slavu i bogate nagrade dostići rekordan broj.

Grand finalu WCG-a, velikoj završnoj svečanosti, koje će se ove godine održati u Kelnu, uvek prethode pretkvalifikacije i nacionalne kvalifikacije u zemaljama učesnicama, koje okupljaju više od milion takmičara. Početak kvalifikacija očekuje se u junu, a finalne su planirane za poslednji vikend avgusta. Veliko finale u Kelnu zakazano je za period od 5. do 9. novembra 2008. godine.

Ove godine Srbija će peti put organizovati kvalifikacije i poslati reprezentaciju sastavljenu od najboljih igrača na veliko svetsko finale, ljubiteljima video igara u Hrvatskoj treću godinu zaredom biće pružena prilika da u okviru nacionalnih kvalifikacija i finala u septembru iskušaju sreću, odmere snage i obezbede sebi kartu za veliko finale. Slovenija i Crna Gora, nakon premijernog pojavljivanja na WCG listi prošle godine, nastavljaju takmičenje i nakon kvalifikacija tokom juna i jula meseca, takođe najavljuju finalni obračun za septembar.

I ove godine kompanija Computer Land, strateški partner i nosilac licence WCG-a za Srbiju, Hrvatsku, Sloveniju i Crnu Goru, pobrinuće se za kompletnu organizaciju i realizaciju takmičenja na regionalnom nivou.

Takmičenje privlači veliki broj navijača



Maskota World Cyber Gamesa. Liči malo na Raymana, a?

Šta je na meniju?

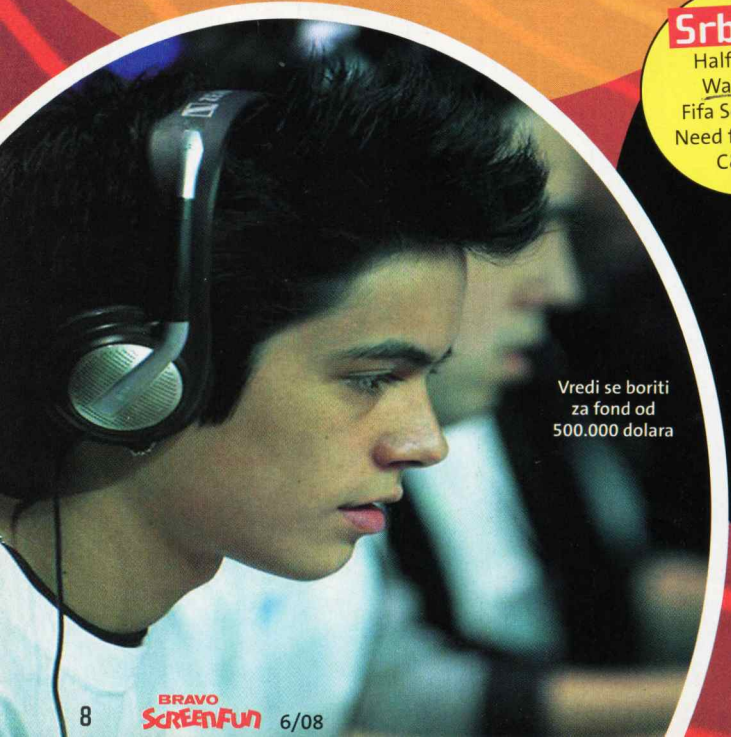
Pred vama je zvanična lista video igara koje će se ove godine igrati na World Cyber Gamesu u okviru Adria regije. Dakle, spremajte se za sledeće:

Srbija
Half Life
WarCraft
Fifa Soccer 08
Need for Speed
C&C 3

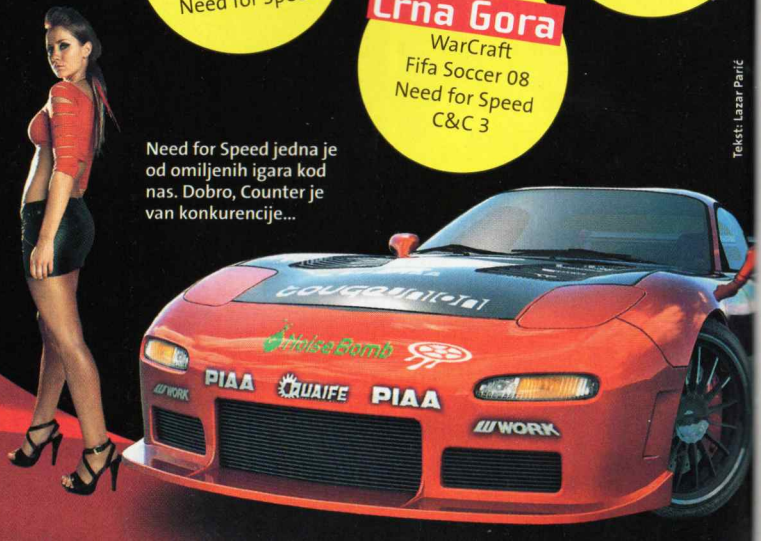
Slovenija
Half Life
WarCraft
Fifa Soccer 08
Need for Speed

Hrvatska
Half Life
WarCraft
Fifa Soccer 08
Need for Speed

Crna Gora
WarCraft
Fifa Soccer 08
Need for Speed
C&C 3



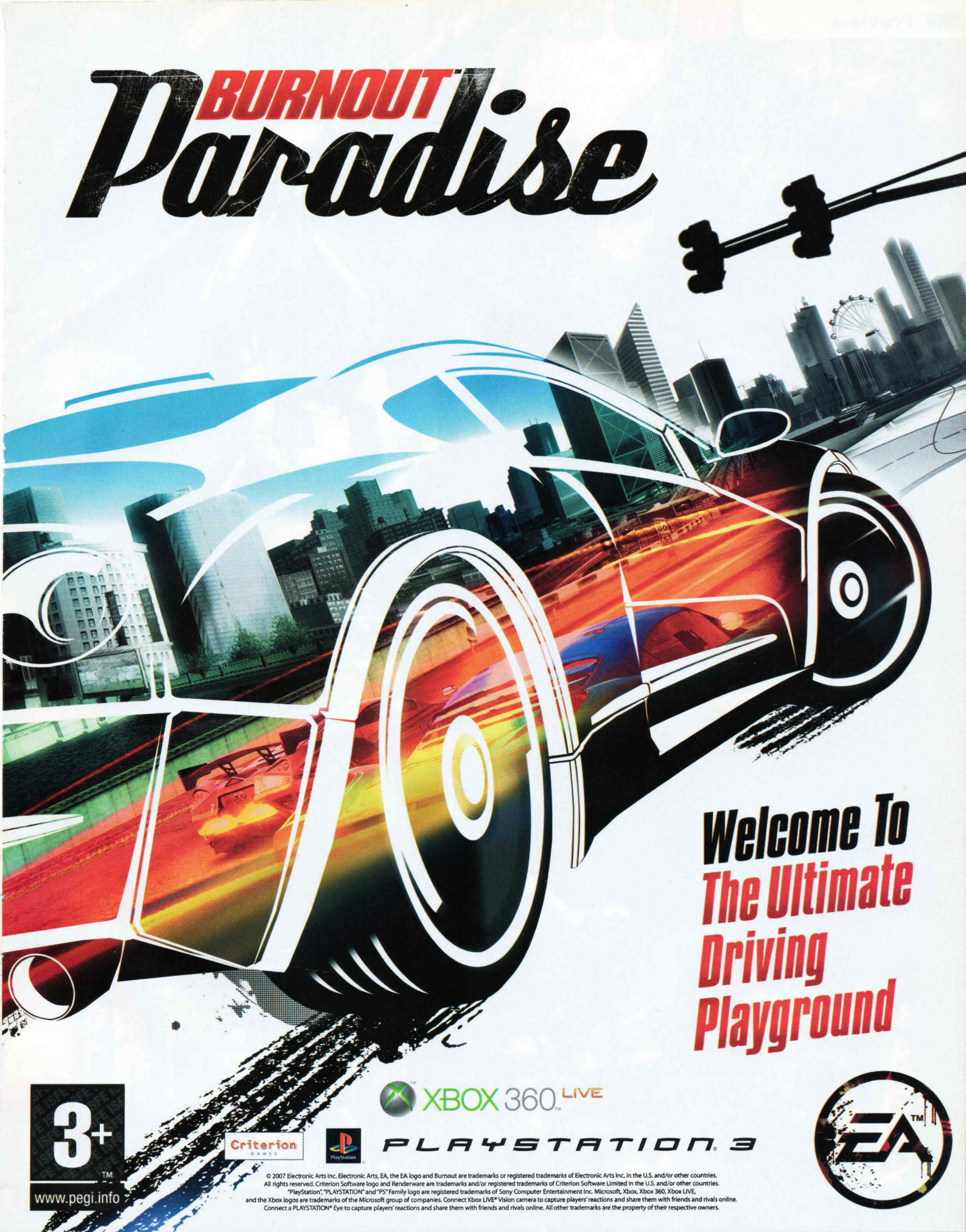
Vredi se boriti za fond od 500.000 dolara



Need for Speed jedna je od omiljenih igara kod nas. Dobro, Counter je van konkurencije...

Tekst: Lazar Parić

BURNOUT Paradise



Welcome To The Ultimate Driving Playground

3+ www.pegi.info

XBOX 360 LIVE

Criterion GAMES

PlayStation

PLAYSTATION 3

EA

© 2007 Electronic Arts Inc. Electronic Arts, EA, the EA logo and Burnout are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts Inc. in the U.S. and/or other countries.
All rights reserved. Criterion Software logo and Renderware are trademarks and/or registered trademarks of Criterion Software Limited in the U.S. and/or other countries.
"PlayStation", "PLAYSTATION" and "PS" Family logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE,
and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies. Connect Xbox LIVE® Vision camera to capture players' reactions and share them with friends and rivals online.
Connect a PLAYSTATION® Eye to capture players' reactions and share them with friends and rivals online. All other trademarks are the property of their respective owners.

Korišćenja sajli, zakačaljki i kaiševa biće na pretek

Dok se pentrate, moći ćete bez problema i da pucate. Neko se setio Tomb Raidera?

Ako ste mislili da ćete samo vi izvoditi akrobacije, pogledajte majmunisanje svojih neprijatelja

Damnation

Modovi poznatih PC igara sve češće postaju punokrvne igre – uskoro nam stiže još jedan dokaz za to, ovoga puta iz Codemastersa!

Među PC igračima odavno su se izdvojili oni koji imaju dovoljno energije, vremena i ljubavi da omiljene igre, ne samo igraju, nego i da po njima prčkaju koristeći razne ponuđene alatke. Tako nastale igre, to jest modovi često su vrlo zabavni, a u nekim slučajevima dostižu svetsku megapopularnost (na primer, Counter-Strike za Half-life ili DoTA za Warcraft 3) i postaju punokrvne igre. Činjenica da uloženi napor moderima sve češće donosi priliku da objave svoj rad kao punokrvnu igru, daje novim generacijama motivaciju da se još više trude, a izdavačima priliku da crpe kreativni potencijal same publike.

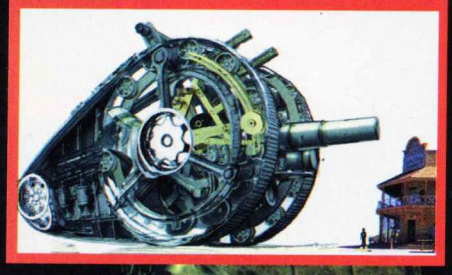
Epic Games, koji stoji iza Gears of War i Unreal serijala, odavno je to uvideo i 2005. pokrenuo Make Something Unreal nadmetanje, u kojem je pozvao modere da naprave svoju igru pomoću Unreal alatki. Pobednici su postali poznati i etablirani u industriji (možda ste i vi čuli za igru Red Orchestra?). Ove godine nadmetanje pobednicima donosi 1.000.000! dolara i pravo na korišćenje Unreal 3 enginea, kao i razne druge nagrade. Šta da vam više kažemo, imate fore do avgusta sledeće godine.

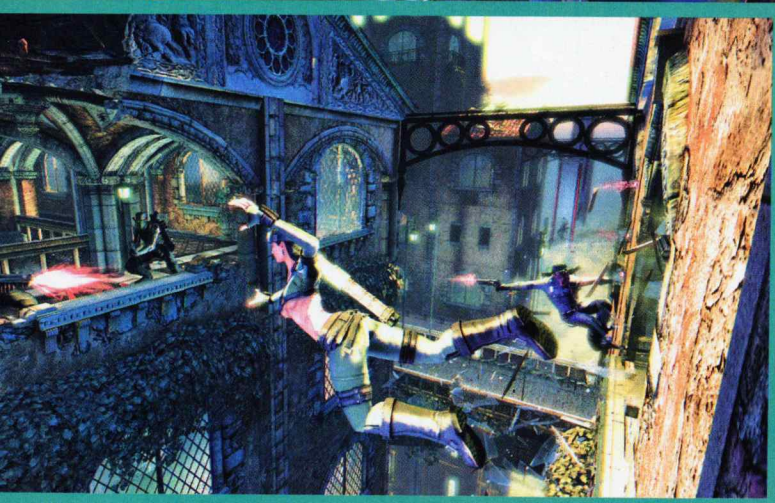
Ali, da se vratimo na prethodni Make Something Unreal. Pored pobednika, mnogo se glava okrenulo za drugoplasiranim projektom studija po imenu Blue Omega Entertainment, koji se inače bavi radom na filmovima. Na osnovu svih komplimenata koji su im upućeni, tvorci su rešili da izguraju svoju igru do kraja i potraže izdavača. Nedavno su u tome i uspeli i igra pod imenom Da-

Napad sa svih strana: Ovaj screenshot najbolje dočarava kakva vas makljaža očekuje na nivoima

Bez vozačke dozvole

Da biste lakše savladali ogromne nivoe, na raspolaganju će vam biti mnoga vozila. Pored motora, koji možete voziti i po zidovima, tu su i tenkovi za rušenje zgrada i simpatičnog okoliša. Iako je poznato da ćete u igri moći da upravljate i letelicama, i dalje ima malo detalja o tome.



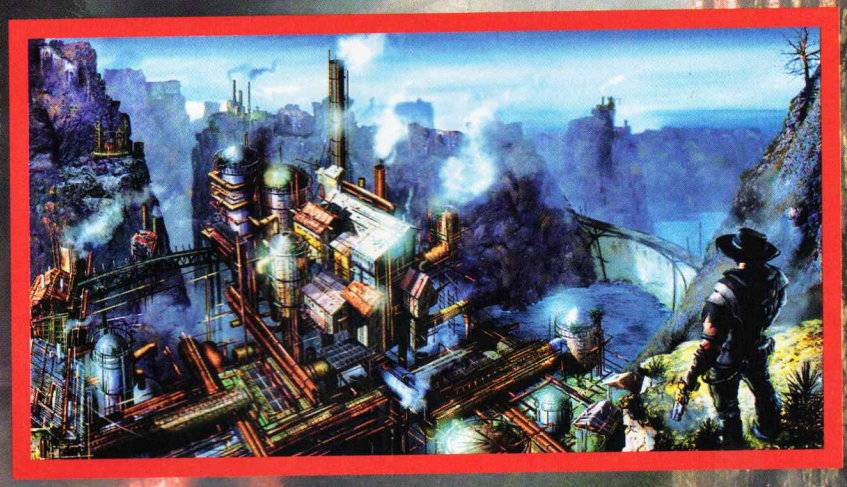


I Lara Croft je našla svoje mesto u igri... ili nije? Nije!

mnation sada ima utaban put do naših računara.

Svoje "čedo" tvorci najavljuju kao "vertikalni" FPS sa mnogo skakanja i penjanja po soliterima dok prangijate iz svih oružja. Igra će biti smeštena u retro futuristički svet sa parnom tehnologijom, soliterima, ogromnim mašinama i zepelinima. U tom svetu postoji zlotvor po imenu Prescott koji želi da zavlada svetom. Na putu mu stoji naš skakućuće-penjuće-pucajući junak, imenom kapetan Rourke, koji je ljut kao puška i naoružan mnogo čime još ljućim.

Ono što je do sada viđeno od igre prilično je u ranoj fazi, ali već liči na nekakav hibrid između Prince of Persia i Gears of War. U igri ćete biti stavljeni pred ogromne nivoe (tvrde da će za neke biti potrebno i do tri sata da ih pređete) koji su prilično otvoreni – odnosno, na vama je kako ćete ih i kojim putem proći. Igra nije baš FPS, jer kamera prati Rourkea preko ramena kada je na tlu, a dok skačete i pentrate se kamera se udaljava, kao u novijim Spider-man igrama (mada su se mnogi od vas verovatno smrzli na ovo poređenje, podsećamo vas da je bilo kvaliteta u Spider-man naslovima, a i na to da je ovo samo poređenje). Na Spider-mana podseća i Rourkeova moć da "oseti" lokaciju neprijatelja, što će biti od velikog značaja, jer igra nema nikakvu mapu niti displej, sve u cilju što dubljeg uranjanja u svet igre. S tim u vezi, tvorci obećavaju da će lu-



Fantastični svetovi

Skice razvojnog tima Blue Omega dočaravaju nam koliko će nivoi biti veliki. Koliko su oni zaista prostrani, govori i podatak da će vam pešice trebati oko četiri sata da biste prešli od jedne do druge tačke na mapi!

Yakecan je iskusan borac, ali ima problema sa skupljanjem odeće pri pranju

de akrobatske poteze skakanja i veranja biti moguće izvesti veoma intuitivno, jednostavnim komandama.

Ovaj svet izgleda stvarno dobro, za šta je zaslužan Unreal 3 engine, ali i kreativnost dizajnera, koji su, sudeći prema onih dvadesetak minuta vrlo rane verzije koja nam je bila prikazana, uspeli da stvore originalan, autentičan svet koji izgleda kao mešavina viktorijanske tehnologije i moderne arhitekture – pa sve to posle nekakve apokalipse.

U igri ćete raspolagati sa čak 12 različitih sistema naoružanja, a akcenat je na oružju sa velikim dometom, što nije čudo, jer se nivoi protežu na više stotina kvadratnih kilometara! Zbog toga je dobro uz sebe imati jedan snajper ili shotgun sa ugrađenim mini-raketnim bacačem. Ah, zabavi neće biti kraja!

Iako igra treba da se pojavi do kraja godine, deluje kao da tu ima još mnogo posla. Držimo fige da će Blue Omega Entertainment uspeti da napravi zabavan naslov.

Damnation

ŽANR: Akcija

IZDAVAČ: Codemasters

BROJ IGRAČA: 1 TERMIN: kraj 2008.

PLATFORME: PC PS3 360 Wii PS2 NDS PSP

UTISAK: Veoma interesantna mešavina FPS-a i akrobatike iz trećeg lica o kojoj se još uvek premalo zna da bi se mogao doneti čvrst stav.

Tekst: Mihailo Tešić

pc ps3 360

Tom Clancy's ENDWAR

Konačno RTS u kojoj naređenja jedinicama izdajete poput pravog komandanta – glasom!

Borbe će se odvijati i u gradskim uslovima. Pokušajte da proletite kroz Trijumfalnu kapiju

Iako je istog dana u Londonu, uz veliku pompu, puštena u prodaju Wii Fit igra, daleko od očiju javnosti u Soho hotelu održana je prezentacija najnovije igre iz Tom Clancy's serijala EndWar na kojoj su prisustvovali samo odabrani mediji. Zahvaljujući kompaniji Computer Land, ScreenFun dobio je ekskluzivan pristup ovom Ubisoftovom eventu. Imali smo priliku da isprobamo igru na Xbox 360 konzoli i ovim putem prenosimo vam naše prve utiske.

Treći svetski rat već odavno se završio u raznim igrama, a ovoga puta Ubisoft ga je zamislio kao okršaj između Amera, Rusa i Evropske Federacije. Iako su jedinice vrlo slične na sve tri strane, postoje određene razlike – tako su Ameri najkompletniji, Rusi spori, ali moćni, dok su evropske trupe najbrže i najistrajnije. Mi smo imali priliku da odigramo tri misije iz single-player kampanje između Amera i Rusa, a ono što prvo fascinira jeste potpuno novi pristup u igranju real-time strategija jer sada sva naređenja izdajete glasovnim komandama.

Po rečima ljudi iz razvojnog tima, Ubisoft je hteo potpuno da se odrekne klasičnog pristupa igranja RTS-ova koji podrazumeva miša i tastaturu, što na konzolama ionako slabo funkcioniše. Headset stavljate na glavu, gamepad u ruke i igra počinje. Pred vama je ogromno 3D bojno polje i četiri vrste jedinica na raspolaganju koje čekaju da ulete u klinč. Napredujete ka prvom check-pointu uz izgovaranje magičnih reči: "Unit one, move to charlie". Nalećete na protivnike i naređujete timu: "Unit one, attack hostile three". Naravno, na meniju su i dosta kompleksnije komande i fraze (oko 80), poput one za grupisanje jedinica ili za povlačenje ukoliko se nađete u škrpicu npr. "calling all units, retreat". Ono što nas je iznenadilo jeste kolika je tačnost prepoznavanja izgovorenih komandi na visokom nivou. Iako nam engleski nije maternji jezik (verzija na srpskom, zamislite, neće biti), vrlo se retko dešavalo da igra "ne shvati" komandu. Osećaj naređivanja glasom izvanredan je i daleko efikasniji nego mišem, pa mislimo da u ovakvom upravljanju leži budućnost real-time strategija.

Sama borba zahteva mnogo koncentracije i pozicioniranje trupa na pravilna mesta kako biste ispunili različite ciljeve u misiji. Slanje neodgovarajućih jedinica na protivnike završava se pokoljem, ali igra je, bar u početku, prilično laka, pa će se nove trupe respawnovati posle kraćeg vremenskog perioda.

Za kretanje kroz bojno polje koristićete gamepad, a to takođe možete obaviti i glasom izdajući naredbu npr. "Read team, camera" što dosta pojednostavljuje navigaciju na terenu. Što se tiče samih tehničkih karakteristika igre, grafika je na vrlo visokom nivou iako moramo primetiti da se kamera ponekad čudno postavlja pogotovo ukoliko upravljate helikopterima, pa će vam vidno polje biti veoma skučeno. Doduše, do izlaska igre, koja je planirana za treći kvartal ove godine, verujemo da će ove sitnice biti ispravljene.

Tom Clancy's EndWar

ŽANR: RTS
IZDAVAČ: Ubisoft
BROJ IGRAČA: 1-12
TERMIN: III kvartal 08.
PLATFORME: PC PS3 360 Wii PS2 NDS PSP

UTISAK: Iako je u pitanju klasična real-time strategija sa akcentom na čistu akciju, kontrola jedinica glasovnim komandama daje joj poseban šmek.

Helikopteri u napadu na postrojenja nosača aviona. Neće biti dobro

Prašinari se moraju dočepati linkova kako bi kontrolisali veći deo teritorije

Koga ćemo danas da mrzimo? Aj' malo da pržimo Evropljane!

Taktički pogled na mapu bojnog polja sa rasporedom jedinica

Tenkovi krče put pred sobom, a za njima treba da pođe pešadija

Braća Rusi neće se odreći petokraka ni u WWIII

OK, momci. Odavde smo sve uzeli. Idemo u Irak!

Čime raspolažete?

EndWar će vam ponuditi klasičnu plejadu jedinica za jednu strategiju, ali svaka od njih ima svoje specijalnosti

RIFLEMAN: Služe za osvajanje strateških položaja i ulaženje u zgrade i vojne objekte

GUNSHIP: Veoma brzi i efikasni protiv artiljerije. Ipak, vrlo su ranjivi na sve vidove paljbe

ARTILLERY: Spori i tromi, ali iz pozadine mogu da preokrenu tok bitke. Izuzetno efikasni protiv tenkova

TENK: Uža specijalnost im je rušenje okoliša, ali najviše vole da se "razmašu" pešadijom po bojnom polju

Tekst: Igor Ćonić

Demigod

Polurole-playing game, polureal-time strategije o polubogovima

Elementi RPG-a još od vremena Warcrafta 3 i ranih herojskih jedinica počeli su da postaju praktično nezaobilazni deo RTS igara (mada se suprotno teško može reći). Mnogi igrači zaključili su da RPG elementi baš dobro pristaju RTS-ovima, pogotovo na osnovu popularnosti čuvenog Defense of the Ancients (iliti, od milja DoTA) režima za pomenuti Warcraft 3. Među takvima su i momci iz studija Gas Powered Games, poznatog po hitovima kao što su Dungeon Siege i Supreme Commander.

Gas Powered Games, poznati po RTS-ovima i RPG-ovima, ovom igrom pokušavaju da uravnoteže elemente ova dva žanra tako da naprave igru koja će biti jednako privlačna ljubiteljima oba. Postavka igre je fantazijska, ali, prema rečima tvoraca, "pomerena 3.000 godina u budućnost", što za rezultat daje prilično zanimljiv svet u kojem je magija sofisticirano evoluirala umesto tehnologije. Ne samo da se ovo odražava na jedinstven dizajn nivoa (jedan koji je do sada prikazan je kao okrugla ploča prepuna vodopada, impozantne postavke i veličine), već i na zaplet koji je za klasu zanimljiviji od tipičnih epsko-fantastičnih tolkinovskih iživljavanja.

Ipak, zaplet će ovde biti u drugom planu, iz prostog razloga što tvorci planiraju da ostanu verni duhu svoga DoTA uzora, te će stoga srž igre biti u igranju u više igrača, dok će "kampanja" predstavljati neku vrstu treninga, gde će ljudski protivnici biti zamenjeni računarski vođenim botovima. Ono u čemu se otkriva dalja rafiniranost DoTA ideje koju donosi Demigod jeste u tome što će odabir vašeg heroja, odnosno polubogа kojeg ćete igrati, praviti razliku između toga koji će elementi igrivosti dominirati: neki likovi specijalizuju se za magije, neki za razorne napade, ali svima im je cilj što uspešniji angažman u borbi za to ko će postati novi Bog (bez onog iritantnog "polu"), dok drugi dobro vladaju raznovrsnim jedinicama, dajući tako čitavom iskustvu strateški ton.

U igri za više igrača akcenat će biti na timovima od 1 do 5 (heh, taj tim od jednog igrača). Sistem kontrole resursa i upravljanja izgradnjom baze biće jednostavan i intuitivan, a raznovrsnost polubogova značiće da tim može da razvija mnogobrojne taktike u kojima će se sposobnosti svakog člana međusobno dopunjavati. Još uvek se malo zna o tipovima jedinica, osim što je iz slika jasno da su polubogovi značajno veći od mnogih jedinica, mada smo videli i dinosauruse sa katapultima.

Grafika za sada daje odličan utisak, a Demigod kao nijedna druga igra do sada uspeva da prenese osećaj veličine i razmere. Ne samo da su mape ogromne i prepune detalja, nego mogu glatko da se zumiraju od "božanskog" pogleda do perspektive potpuno u fazonu tabačkih igara. Kada na to dodate sjajan dizajn jedinica, rezultat je veoma prijatan za oči.

Tvorci ciljaju na to da jedna partija Demigoda ne traju duže od četrdesetak minuta jer im je želja da ovo bude igra koja će privući najrazličitije igrače, ne samo teške ljubitelje žanrova kojima ravnopravno pripada, već i one koji imaju malo vremena i žele da sednu i na brzaka se malo zabave.

Demigod

ŽANR: RTS/RPG
IZDAVAČ: Gas Powered Games/Stardock
BROJ IGRAČA: 1-10
TERMIN: februar 2009.
PLATFORME: PC PS3 X360 Wii PS2 NDS PSP

UTISAK: Igra koja zbog svoje dobro dozirane mešavine RTS-a i RPG-a i otvorenosti za "povremene" igrače može lako i zasluženo postati pravi hit.

Tri poluboga, jedan veliki gušter i bikovi u oklopima. E, to je pravi zoo-vrt!

U prvi mah pomislili smo da je ovo shot iz Diabla. Nije!

I Bogovi vole lasere... Naročito, ovi "polu"

Od leda ili od vode? Ili pola-pola?

Deset dolara na ovog desnog da će pobediti

A onda su se bikovi zaleteli...

Smejaćete se i vi kada budete videli kakav vam PC treba za ovo čudo

Tekst: Vladislav Herbut

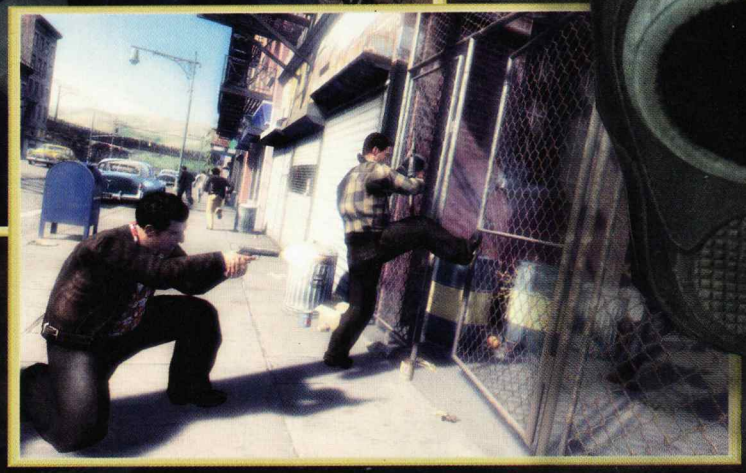
pc ps3 360

Zašto momci sa nafuranim tablicama nikada ne poštuju saobraćajne propise?

MAFIA II

Preuzmite glavnu ulogu u pravom interaktivnom mafijaškom filmu

Olovo zaliveno irskim viskijem. Kakav specijalitet!



Aj' ti prvi. Ja nemam toliku pucu

Proces proizvodnje šrafova nakratko je prekinut zbog incidentne situacije

Crni "audi" nestao je u nepoznatom pravcu nakon pucanjave...

Ah, konačno smo dočekli sezonu lova!

Stani da te uhvatimo! Puf, pant! Proklete krofne!

Kada se pojavio prvi trailer za igru Mafia 2, usledila je sveopšta euforija i naloženost, jer se ono što su momci iz studija 2K Czech tu prikazali graniči sa animiranim filmovima Pixara ili Square Enixa. Ako su ono što smo da sada imali prilike da vidimo stvarno engine igre, a ne nafrizirane animacije, onda Mafia 2 ima zagarantovano mesto na polici igrača već zbog toga što pomera grafičke granice.

Dodatni razlog za povećano lučenje pljuvačke pri pomenu ove igre mnogi sigurno nalaze i u krajnje šarmantnoj premisi. Kao i u prvom delu, stupate u cipele mladog probisveta koji kreće na svoju životnu odiseju uz ešalone sicilijanske mafije u gradu koji, po svemu sudeći, predstavlja Njujork. Posle pet godina rada na nastavku tvorci su se potrudili ne samo da grafiku dovedu do realističnosti, nego i da scenario, zaplet i režiju dovedu do nivoa ozbiljnosti kojim se jasno takmiči sa nečim kao što su Scorceseovi filmovi! Velika količna truda i posvećenosti očigledna je u sjajno režiranim i odglumljenim scenama u traileru u kojima upoznajemo Vita, novog junaka, koji se susreće sa tipom koji je "made man" i koji mu daje prvi zadatak. Od dijaloga koji se tu odvija prosto vas podilaze žmarci, pre svega zato što zvuči tako autentično filmski, baš kao što bi zvučali bezdušni mafijaši iz tog perioda, a vrhunske scene akcije koje slede čine da srce počne jače da vam lupa.

Iz viđenog je jasno da je akcenat u nastavku još više na priči, u kojoj igramo Vitora Scarlettia, momka koji se posle Drugog svetskog rata vraća kući u Liberty... pardon, Empire City, gde nema baš posla za mladića njegovih umeća i shvatanja. Joe, njegov ortak iz kraja, radi sitne poslove za mafijaše i nada se da će avanzovati u organizaciji, a Vito, viseći sa njim, oživljava dečačke snove o tome da bude ugledan i moćan kao mafiozi. Tako počinje njegov put do vrha kroz modrice i leševe.

Mada će postojati snažno definisana priča, Empire City biće otvoren od samog početka za istraživanje u "sandbox" stilu koji je proslavio GTA serijal. Moći ćete da se šetate po površini od oko 10 km², koja jeste nešto manja od prve igre, ali je urađena sa mnogo većom posvećenošću interaktivnim detaljima. Pored nezavisnog saobraćaja i gomile pešaka koji se kreću okolo prema svojim rutinama (videćete i beskućnike kako kopaju po đubretu, ali još uvek ne znamo da li će biti baš toliko nivoa interakcije između NPC-a kao što je to slučaj u GTAIV), biće tu pumpe, prodavnice, perionice, kafići i restorani... Na svim tim mestima moći ćete nešto da radite: hrana vam služi da obnovite snagu, u prodavnicama kupujete novu odeću (korisno kada vas jure), a sa kola možete da operete prljavštinu koja se skuplja dok ih vozite (da, grafika ide do takvih detalja).

Sama akcija deluje kao vrlo čisto izvedena pucačina iz trećeg lica, sa jednostavnim sistemom interakcije sa predmetima – jedno dugme za običnu, drugo za nasilnu interakciju. Tokom borbe, pored sistema za ciljanje, postoji i komanda za hvatanje zaklona, koja najviše podseća na Gears of War. Akcija ne deluje komplikovano, ali AI protivnika obećava izazov koji bi trebalo da bude lepo začinjen raznolikošću misija.

Na igru ćemo morati da čekamo još skoro godinu dana, a već sada grizemo nokte.

Mafia 2

ŽANR: 3D akcija

IZDAVAČ: 2K Games

BROJ IGRAČA: 1 TERMIN: leto 2009.

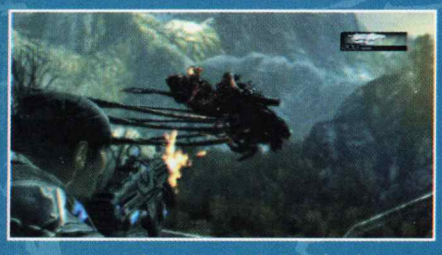
PLATFORME: PC PS3 360 Wii PSP NDS PS2

UTISAK: Igra koja teži da postavi nove standarde produkcije i pruži vam priliku da, kao nikada do sada, uronite u atmosferu kao iz najboljih Skorsezeovih filmova.

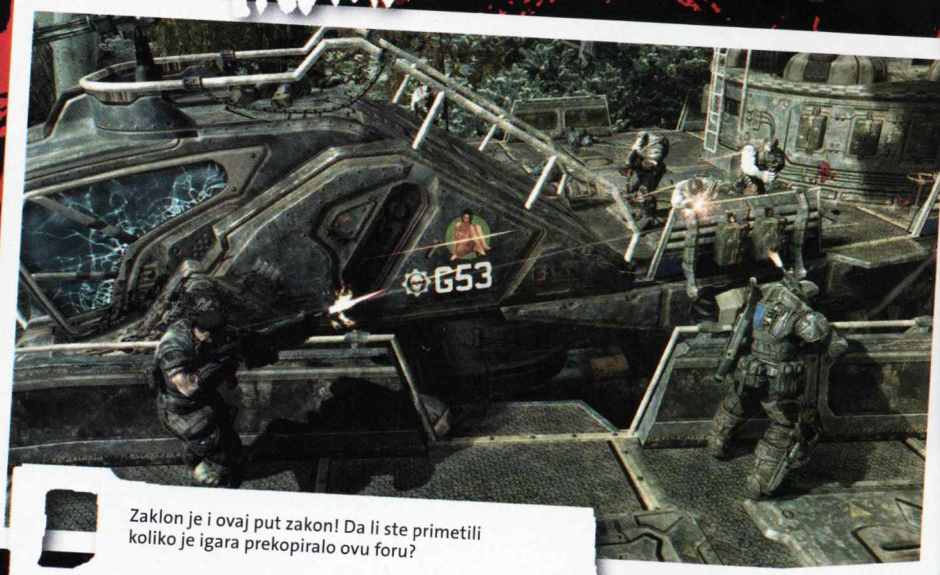
Tekst: Mihailo Tešić

"Šta, već vatromet za kraj? Pa tek smo krenuli!" Već na samom početku igre napašće vas najjači protivnici iz prvog dela

Ne dajte se prevariti



Zar ovi screenshotovi ne izgledaju (pre)dobro? Da, ali zato što nisu napravljeni u gameplayu nego se radi o video still fotkama. Samo polako! Nemojte odmah da padate u bedak. Prvi deo igre Gears of War nije izgledao mnogo lošije od ovog tako da se možemo nadati da će drugi deo biti veoma blizu onoga što možemo videti na ovim screenshotovima. Bolje brinite kakav će PC trebati da potera ovo čudo... ako se ikada pojavi! :)



Zaklon je i ovaj put zakon! Da li ste primetili koliko je igara prekopiralo ovu foru?

Ej, vozaču! Ovaj veliki pokušava da nas iseče!

Ovako izgleda kada je nešto "veće, bolje i šmekerskije". Zapamtite to!

GEARS OF WAR 2

Sve češće razvojni timovi kupuju nas grafikom, ali Gears of War 2 zaista dokazuje da kreativnost nema granica

Veće, bolje, "šmekerskije" – to je bio moto Epic Gamesa kada su zaseli da prave nastavak najimpresivnije objavljene akcione igre do sada za Xbox 360. Gears of War 2 jasno i glasno obećava više svega nego u svom prvom hitu: više akcije, priče i, naravno, impresivnih grafičkih poduhvata. A ova igra lako bi mogla da bude baš jedna od onih u kojima više znači i bolje, s obzirom na to da je prvi Gears of War bio vrhunski producirana i zarazno zabavna pucačina (mada, doduše, primetno zabavnija u multiplayeru), a da se u nastavku najavljuje nadgradnja prethodnika u svakom smislu. Ovoga puta za zaplet je zadužen iskusni pisac stripova Joshua Ortega (koji, naravno, piše i strip zasnovan na igri) i tvorci najavljuju da će priča biti mnogo dinamičnija i dramatičnija, kako na opštem planu borbe čovečanstva protiv Locust Horde, tako i na ličnom planu pošto će dobro nam poznati junak, marinac iz Delta Squada imenom Marcus Fenix, ponovo biti u prvim linijama zajedno sa nekolicinom starih i novih prijatelja. Zaplet će biti ne samo duži, nego će se baviti sudbinama sporednih likova, a imaćete i priliku da napravite nekoliko krucijalnih izbora koji će vas odvesti do različitih završetaka.

Već sami uvodni nivoi u novom poglavlju rata s Locust Hordom bacaju na jadne marince sve najveće i najljuće neprijatelje sa finalnih nivoa prve igre. To je sasvim u skladu sa novom taktikom koju ljudska rasa primenjuje, a zove se: prenesi borbu na teritoriju horde, ispod zemlje. Marinci će sada imati priliku da voze nova, veća vozila i da protivnike melju novim, nikad većim oružjima, kako ličnim, tako i teškim, odnosno, stacionarnim. Tvorci su sada mnogo više pažnje posvetili skriptovanim borbama sa gigantskim monstrumoidima i šefovima, koje bi trebalo da budu daleko uzbudljivije nego u prvom delu (to je bila jedna od retkih manjkavosti). I Ai neprijatelja je pooštren – očekujte da napadaju vašu ekipu vrlo organizovano koristeći raznovrsne taktike. Neki od njih podržavaju pucnjavom iz daljine, neki leče i "biflaju" ostale, a svi umeju da se sklone od vatre i adaptiraju taktiku u skladu s vašim akcijama.

Naravno, sklanjanje u zaklone je i dalje glavna fora, pošto se osnovni sistem akcije nije promenio, već je samo obogaćen novim detaljima, kao što su pokretni zakloni (pored neprijatelja koje možete da zgrabite i koristite kao živi štiti) ili dvoboji chainswordima, na našu veliku radost. Poboljšanja u Unreal 3 engineu nisu toliko očigledna na detaljima, mada se tvorci hvale time što će sada skoro sve moći da bude uništeno, ali i stvarima kao što su Ambient Occlusion (donosi realističnije senke) ili Soft-Body Physics (omogućava neverovatno uverljive organske površine). (Ko je za nivo od zelenog mesa?!) Najočiglednija poboljšanja mnogo su impozantnije i raznovrsnije okoline i sumanuta količina likova koju igra podržava na ekranu (više od 100), što znači da možemo očekivati brojne "masovke".

Još se malo zna o igri sa više igrača, osim da će biti više režima, ali i da će svima dragi Gridlock i dalje biti tu, pogodili ste, veći, bolji i šmekerskiji. Sigurno je da će igrači moći da igraju zajedno na različitim težinama – a šuška se i o novim nivoima težine. Sigurno vas interesuje i da li će izaći PC verzija igre, ali na to pitanje teško je odgovoriti, pošto Epic ništa ne govori o tome. Ipak, pošto se i prvi deo pojavio na PC-u, ne vidimo razloga zašto ne bi i drugi.

Gears of War 2

ŽANR: Akcija
IZDAVAČ: Epic Games/Microsoft
BROJ IGRAČA: 1-8
TERMIN: novembar 2008.
PLATFORME: PC, PS3, 360, Wii, PS2, BDX, PSP

UTISAK: Iako je još uvek rano da se tvrdi da će ova igra biti hit kao prethodnik, jasno je da se Epic trudi da dobar recept obogati kako zna i ume.

Tekst: Mihailo Tešić

pc ps3 360

Da li se utvare mogu ubiti konvencionalnim oružjem? E, pa to ćete morati sami da saznate

PROJECT ORIGIN

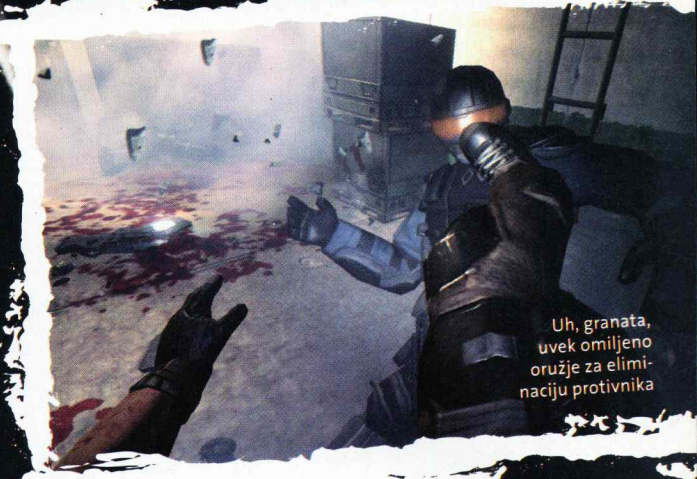
Paranormalne pojave, misteriozna devojčica Alma, klon-vojnici... Ovo je definitivno nastavak igre F.E.A.R.

Ko kaže da nema dovoljno krvi? Mislim da je ovo dovoljno za svačiji ukus...

Neko od autora ove kreature nije baš najbolje spavao

Određeni ambijenti stvarno odaju utisak klaustrofobije

AI neprijateljskih vojnika trebalo bi i dalje da bude na visokom nivou



Uh, granata, uvek omiljeno oružje za eliminaciju protivnika

I još jedno stvorenje iz nečije noćne more. Ako ništa drugo, barem toga ne manjka u igri

Iako zasad nema mnogo zvaničnih vesti o ovom nastavku, saznali smo neke informacije o onome što nas čeka krajem ove godine. Project Origin je novi naziv igre jer zbog licence na ime koju i dalje drži Vivendi Universal, Warner Bros, sadašnji vlasnik razvojnog studija Monolith, ne može da koristi ime F.E.A.R. Ipak, ovo jeste nastavak igre F.E.A.R i od nje možemo očekivati akcijom nabijenu atmosferu sa primesama horora.

Vi ste u ulozi Michaela Brecketa, operativca jedinice Delta Force, koja je poslata da uhapsi Genevieve Aristide nekih pola sata pre završetka priče iz prvog dela. Nastavak se i dalje bavi paranormalnim pojavama koje prete da prerastu u ozbiljnu krizu i unište jedan veći američki grad. U centru ovih zbivanja je devojčica Alma. Ona želi da se osveti svima koji su joj učinili nešto nažao i time pokreće lanac događaja koji će totalno izmaći kontroli. U jednom momentu u bolnici, na hirurškom stolu, budi se glavni junak posle operacije koja će mu dati neverovatne reflekse i mogućnost da uspori vreme kao i Point Man iz prvog dela. Pored ove osobine novina je štit koji se sam puni kada se odmarate (slično kao iz igre Halo 2), tako da je dovoljno da se sakrijete iza nekog zaklona i štit će se brzo sam obnoviti.

Ono što se može videti u jednom od delimično završenih nivoa počinje scenom u kojoj se Michael budi u praznoj operacionoj sali. Stavlja specijalne naočare koje služe i kao ekran za prikazivanje svih osnovnih informacija, kao što su oružje koje trenutno koristite, preostalu municiju, skala koja se lagano puni i kojom privremeno zaustavlja vreme i prikazuje stanje štita. Izlazi iz operacione sale sa standardnom automatskom puškom i pokušava da nađe izlaz. Već na prvi pogled shvata da nije baš sve normalno u ovoj bolnici s obzirom na krvave fleke po zidovima, totalni haos po hodnicima, porušene police i razbacane ormariće i lekove po podu. Usput nailazi na mrtve pacijente i osoblje i, na kraju, na klon-vojnike iz prvog dela koji dovršavaju neke od preživelih. Tada počinje prava akcija.

Razvojni tim najavio je da želi da napravi jednu od najboljih borbi iz prvog lica koje su dosad napravljene. Geleri lete oko vas i vojnici se dovikuju i organizuju prilikom napada na Michaela. Krvi svakako neće manjkati, a neki od primera su pogodak pumparicom u vrat protivnika gde krv u mlazovima prska iz arterija ili scena u kojoj bacate granatu na protivnika sabijenog u ćošak kada delovi tela lete na sve strane usled eksplozije.

Po najavama, Project Origin trebao bi više da stavi akcenat na glavnog protagonistu i devojčicu Almu tako da bi osnova trebalo da bude dobra horor priča. Ipak, drugi deo donosi i mnogo više akcije, kao i dosta novih elemenata. Interesantna novina biće i beli laser koji sagori sve sa čime dođe u dodir. U situacijama kada zapalite neprijatelja, primetićete kako zapaljeni protivnici trče prema vodi da se ugase, a u slučaju da nema vode u blizini, odigraće vam "vatreni ples smrti". U svakom slučaju, nastavak bi trebalo da donese dosta toga i, iako ne uzima u obzir zbivanja iz dve ekspanzije, trebalo bi da donese dalje rasvetljavanje događaja koji se dešavaju oko misteriozne devojčice Alme Wade.

Project Origin

ŽANR: Horor first-person shooter
IZDAVAČ: Warner Bros.
BROJ IGRAČA: 1
TERMIN: IV kvartal 2008.
PLATFORME: PC PS3 360 Wii PS2 NDS PSP

UTISAK: Mnogo više akcije, bolja horor osnova i laser koji prži protivnike, sasvim dovoljno za skoro zagarantovani uspeh ovog nastavka.

Tekst: Vladislav Herbut

Svaki kibernetski dodatak menja fizički izgled glavnog lika kao i stepen njegove ljudskosti

SPACE SIEGE

Kada već imamo Warcraft i Starcraft, zašto ne bismo imali i Dungeon Siege u svemiru

Fizika i efekti eksplozija trebalo bi da budu na zaista zavidnom nivou

Glavni junak raspolaže širokim spektrom futurističkog naoružanja

Neke scene iz igre podsećaju na blockbuster filmove iz serijala "Alien"

Malo električne terapije za nezgodne "komšije"

Manji protivnici su laki za eliminaciju, ali zato uvek napadaju u većim grupama

Ako preterate sa kibernetskim dodacima, možda ćete jednog dana izgledati ovako...

Space Siege bi, sudeći po naslovu, trebalo da predstavlja SF verziju igre Dungeon Siege, ali pored sličnog imena, istog razvojnog studija i načina izvođenja, sve ostalo se razlikuje.

Sama priča podseća na onu iz hit serije Battlestar Galactica. Ljudska rasa nije znala da njena ekspanzija može imati granice, sve dok nije naletela na "komšije" kojima se ona nije baš sviđala. Vanzemaljska rasa "kerak" odlučila je da tome stane na put tako što će uništiti Zemlju. Logično, zar ne? Prilikom tog poslednjeg i fatalnog napada, mali broj brodova za evakuaciju lansiran je u svemir. Vi, odnosno glavni junak, nalazite se na jednom od brodova i vanzemaljci su se upravo ukrcali na njega. Vojnik Seth Walker ima zadatak da zaštiti posadu i putnike jer se "komšije" nisu ukrcale da bi tražile malo kafe i šećera, već da totalno istrebe ljudsku rasu.

Glavni preokret u odnosu na prethodnika ogleda se u tome što ovde vodite samo jedan lik, a težište je na akcionom elementu. Samim tim što vodite jedan lik, mnogo lakše ćete se snalaziti i u situacijama kada vas napada gomila protivnika jer ne morate da izigravate dadilju nekom slabom čarobnjaku koji baca magije iz pozadine. Seth Walker raspolaže širokim dijapazonom futurističkog naoružanja i nije ga sramota da ga upotrebi. Društvo će vam s vremena na vreme praviti i robot Harvey čije je ponašanje poprilično automatizovano, ali će vam dobro doći u situacijama kada ste brojčano inferiorniji.

Novina je, svakako, i samo okruženje u kojem se igra odvija, s obzirom na to da se na prvom mestu radi o unutrašnjosti svemirskog broda. Ipak, za razliku od igre Dungeon Siege gde su se zone dinamički generisale, ovde su svi nivoi unapred kreirani što omogućuje mnogo veću šarolikost i više skriptovanih događaja.

Interesantno je spomenuti i aspekt "ljudskosti" glavnog junaka. O čemu se, zapravo, radi? Kroz igru će vam se otvarati mogućnosti da zamenite određene ljudske organe kibernetskim, čime dobijate ozbiljne bonuse kao što su snaga, brzina, poboljšan vid, ali pored ovih bonusa kao i fizičkih promena na liku, svakim ovim dodatkom junak gubi deo ljudskosti. U zavisnosti od stepena ljudskosti razni likovi kroz igru različito će reagovati u razgovoru sa vama (ako uopšte budu i hteli da razgovaraju). Iako kibernetski dodaci deluju primamljivo i olakšavaju vam dalji tok igranja, razvojni tim obećao je da će završnim fazama igre igrači koji su zadržali svoju ljudskost biti nagrađeni time što postaju veoma moćni. To znači da ćete igru preći više od jedanput jer izbor između čoveka i kiborga drastično utiče na stil i način igranja.

S obzirom na uspeh poslednjih nekoliko hitova koji su imali izuzetnu pozadinsku priču, Space Siege bi, po najavama, trebalo da poseduje ozbiljnu priču (što znači da Uwe Boll neće moći da napravi film po ovoj igri jer je čovek očigledno operisan od scenarija).

Grafika u igri biće na nivou ostalih visokobudžetnih naslova, sa odličnom fizikom koju ćete moći da koristite i za rešavanje problema sa vanzemaljcima. Primer je kanister sa zapaljivom materijom pod pritiskom koji, kad pogodite, poleti kao raketa uništavajući sve pred sobom. Space Siege najavljen je za jesen ove godine, tako da nećemo morati dugo da čekamo da vidimo šta će se od ovih najava i ostvariti.

Space Siege

ŽANR: 3D akcioni RPG

IZDAVAČ: Sega

BROJ IGRAČA: 1-4 TERMIN: Treći kvartal 08.

PLATFORME: PC PS3 360 WII PS2 NDS PSP

UTISAK: Space Siege bi trebalo da bude RPG nabijen akcijom po uzoru na Diablo i Sacred, ali sa mnogo dubljom pozadinskom pričom, što, svakako, obećava dobru zabavu.

Tekst: Vladislav Herbut

pc ps3 360

Red Faction: Guerilla

Pripremite se za povratak na Crvenu planetu – novi deo Red Faction sage uopšte nije klasičan nastavak

Glavni junak ima zanimljiv izbor odeće, ali šta mi znamo o modi na Marsu?!

Hulk smash! Upravljanje ogromnim robotima jedan je od glavnih aduta igre

Ovoga puta zaista ćete moći da uništavate objekte do temelja

Najava THQ-a da je u pripremi nova igra iz Red Faction serijala dočekana je kao prilično iznenađenje, s obzirom na to da se Red Faction II, prethodnik, pojavio pre punih pet godina, i pri tom nije uspeo da ostavi bogzna kakav utisak. Kako se u međuvremenu mnogo toga promenilo, možda je najbolje da Guerillu posmatramo kao potpuno novi početak.

O tome da razvojni tim definitivno želi da se distancira od ranijih delova možda najbolje svedoči podatak da je radnja smeštena čitavih 50 godina nakon događaja iz "dvojke" i stavlja vas u ulogu člana pokreta otpora poznatog kao Red Faction, čiji je cilj da sa vlasti zbaci Earth Defence Force koji trenutno bezobzirno upravlja Marsom i njegovim resursima.

Najvažnija novina koju donosi Guerilla tiče se daleko veće slobode kretanja – potpuno linearni nivoi iz prethodnika postali su prošlost, tako da igra sada po formi najviše liči na Grand Theft Auto. Na mini-mapi uvek imate prikazane misije koje su vam na raspolaganju. Lepo je što sporedni zadaci imaju i praktičnu korist – uništite komunikacione tornjeve, i EDF neće moći da pozove pomoć kada ih budete napali. Sam prostor po kojem ćete moći da delujete biće zaista veliki, a za transport ćete koristiti tenkove, razna terenska vozila, pa čak i jetpackove, ako više volite letenje. Ipak, najzanimljivije biće za upravljačem ogromnih robota koji po formi podsećaju na Transformerse i mogu bez po muke da razgrću na desetine protivnika. Još je jedna sličnost sa megahitom iz Rockstara – novi Red Faction imaće izvođenje iz trećeg lica, što će sigurno podeliti ljubitelje serijala, mada će teško biti proceniti koja je strana u pravu dok ne budemo u prilici da ga probamo.

Dok ste na nogama, očekujete akciju u stilu Gears of War, sve sa pogledom iz trećeg lica i izvirivanjem iz zaklona

Uups! Izgleda da i na Marsu ima loših vozača, mada je koncentracija saobraćaja mnogo manja

Aspekat po kojem verovatno svi pamtimo ovaj serijal jeste gromoglasno najavljivana mogućnost uništavanje svega što vam dođe pod ruku. Nažalost, u praksi se ovo nije pokazalo kao potpuno tačno, a što je još gore, i nije bilo od velike koristi. Ovoga puta stanje je znatno drugačije. Prema rečima vodećih ljudi na projektu fizički model daleko prevazilazi sve konkurente na tržištu uključujući čak i Crysis. Radi se o tome da je Guerilla prva igra u kojoj se svaka struktura zaista raspada, umesto da samo bude zamenjena "mrtvim" modelom kao u svim drugim ostvarenjima. Da biste to mogli da isprobate, na raspolaganju će vam biti čitav arsenal moćnog naoružanja, poput lansera raketa, bombi i granata koje ćete koristiti za kreiranje ulaza u objekte ili izazivanje totalnog haosa. Suprotno tome, najavljena je alatka kojom ćete moći da obnavljate porušene strukture, što će, nadamo se, izgledati podjednako spektakularno.

Posle svega rečenog za fizički engine, možda je lakše shvatiti zbog čega ovo ostvarenje ne izgleda toliko dobro kao drugi žanrovski predstavnici, mada je izvesno da će finalna verzija delovati barem za nijansu bolje nego na slikama koje sada gledate. Ukoliko planirate da nabavite konzolnu verziju, treba reći da će ona raditi u 30 frejmova u sekundi, a da će jedina podržana rezolucija biti 720 p.

U ovom trenutku najmanje se zna o modu za više igrača. Izvesno je da će on biti omogućen na svim sistemima, uz podršku za 12 do 16 učesnika, ali i da, nažalost, neće biti kooperativnog moda koji već sada srećemo u većini sličnih naslova.

Iako je reč o projektu koji se razvija već čitave četiri godine, Guerilla još uvek nije u fazi koja bi nam omogućila da procenimo njegov krajni domet. Ipak, nelinearnost i odličan fizički model dovoljni su razlozi da očekujemo najbolji nastavak do sada.

Red Faction Guerilla

ŽANR: TPS
IZDAVAČ: THQ
BROJ IGRAČA: 1-16 TERMIN: 2009.
PLATFORME: PC PS3 360 Wii PS2 NDS PSP

UTISAK: Guerilla deluje bolje od svojih prethodnika, ali mu to, nadamo se, neće biti jedini kvalitet

supermajice.com
POZOVITE! 0-24h NON-STOP!

majice kratkih rukava 699 i dugih rukava 799 dinara + ptt troškovi

novi motivi!

PORUČITE besplatan katalog SA PREKO 500 motiva

699 DINARA +PTT

850 DINARA +PTT

MUZIČARI, SPORTISTI, GLUMCI, BENDOVI...
Javite nam koji vam je omiljen bend, sportista, glumac, super heroj, ili možda neki lik iz crtača! Pozovite nas na telefon 021 472 0664 i recite nam koga želite da imate na majici. Cena majice dugih rukava je 799 dinara + ptt troškovi. Pozovite nas!

VAŠA SLIKA!
Ako želite svoju ili sliku drage osobe na majici, pošaljite nam je na custom@supermajice.com, ostavite nam vaš broj i mi ćemo vas nazvati. Cena majice dugih rukava je 950 dinara + ptt troškovi. Javite nam se!

LOGOTIP FIRME!
Pošaljite nam logotip vaše firme na custom@supermajice.com i odštampaćemo vam vaše reklamne majice! Javite nam se! Ukoliko imate BUTIK i želite da prodajete naše majice, pozovite nas na broj 063 570 579

isporuka na kućnu adresu

snižen je -50% proverite koje majice su na sniženju!

021 4720 512
021 4722 860
021 4720 664

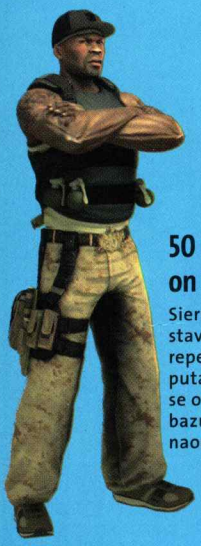
Kada će stići...

Guitar Hero: On Tour

Mislite da ne možete svirati gitaru na Nintendu DS? Varate se! Sa specijalnim dodatkom biće svirka na putu

Fallout 3

Uobličava se treći nastavak jedne od najboljih igara, ali moraćemo da sačekamo do jeseni da je oprobamo



50 Cent: Blood on the Sand

Sierra nas ponovo stavlja u ulogu repera, a ovoga puta moći ćete da se oprobate i sa bazukama i teškim naoružanjem

Battlefield Heroes

EA ovog puta Battlefield serijal stavlja u komično strip okruženje. Prognoza: ovo ne može da omane

50 Cent: Blood on the Sand	akcija	jesen 2008.	360
A Vampyre Story	avantura	26. septembar 2008.	pc
Alone in the Dark	akciona avantura	20. jun 2008.	pc wii ps2
American McGee's Grimm	avantura	jul 2008.	pc
Bangai-O Spirits	logička	avgust 2008.	nds
Battlefield Heroes	FPS	treći kvartal 2008.	pc
Battlefield: Bad Company	FPS	27. jun 2008.	ps3 360
Beijing 2008	sportska	treći kvartal 2008.	pc ps3
Bionic Commando Rearmed	akcija	drugi kvartal 2008	pc ps3 360
C&C: Red Alert 3	RTS	četvrti kvartal 2008.	pc ps3 360
Command & Conquer 3: Kane's Wrath	RTS	29. avgust 2008.	360
Crisis Core Final Fantasy VII	akcioni RPG	20. jun 2008.	psp
Devil May Cry 4	akcija	leto 2008.	pc
Fallout 3	RPG	jesen 2008.	pc ps3 360
Far Cry 2	akcija	jesen 2008.	pc ps3 360
Football Manager Live	sportska	jun 2008.	pc
Fracture	shooter	leto 2008.	ps3 360
Gears of War 2	shooter	novembar 2008.	360
Ghostbusters	akcija	jesen 2008.	pc ps3 360 wii ps2 nds
Guitar Hero: Aerosmith	muzička	jul 2008.	ps3 360 wii ps2
Guitar Hero: On Tour	muzička	treći kvartal 2008.	nds
Heist	akcija	jul 2008.	pc ps3 360
Heroes of Might & Magic Kingdoms	strategija	drugi kvartal 2008.	pc
Kung Fu Panda	borilačka	27. jun 2008.	pc ps3 360 wii ps2 nds
Left 4 Dead	shooter	oktobar 2008.	pc ps3 360
Legendary	FPS	treći kvartal 2008.	pc ps3 360
LEGO Indiana Jones	akcija	6. jun 2008.	pc ps3 360 wii ps2 psp nds
LittleBigPlanet	platformska	oktobar 2008.	ps3
Lost Planet: Extreme Condition – Colonies Edition	akcija	jul 2008.	pc 360
Mercenaries 2: World in Flames	akcija	5. septembar 2008.	pc ps3 360 ps2
Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots	akcija	12. jun. 2008.	ps3
Midnight Club: Los Angeles	trkačka	12. septembar 2008.	ps3 360 psp
Narnia: Prince Caspian	akciona avantura	20. jun 2008.	pc ps3 360 wii ps2 nds
NBA Ballers: Chosen One	sportska	jun 2008.	pc ps3 360 wii ps2 psp nds
Ninja Gaiden 2	borilačka	6. jun 2008.	ps3
Okami	akcija	13. jun. 2008.	wii
Prince of Persia 4	akcija	četvrti kvartal 2008.	pc ps3 360
Prototype	akcija	četvrti kvartal 2008.	pc ps3 360
Resident Evil 5	survival	četvrti kvartal 2008.	ps3 360
Resistance 2	shooter	novembar 2008.	ps3
S.T.A.L.K.E.R.: Clear Sky	akcija	29. avgust 2008.	pc
Saints Row 2	borilačka	26. avgust 2008.	ps3 360
Sid Meier's Civilization Revolution	strategija	6. jun 2008.	ps3 360 nds
Silent Hill: Homecoming	survival	septembar 2008.	ps3 360
SingStar Vol. 2	muzička	leto 2008.	ps3
Smash Court Tennis 3	tenis	jun 2008.	360
Sonic Unleashed	platformska	treći kvartal 2008.	ps2 nds
Soulcalibur IV	borilačka	31. jul 2008.	ps3 360
Space Siege	akcioni RPG	treći kvartal 2008.	pc
Spore	simulacija	5. septembar 2008.	pc nds
Star Wars: The Force Unleashed	akcija	19. septembar 2008.	ps3 360 wii ps2 nds
Summer Athletics	sportska	jul 2008.	pc 360 wii ps2
Super Swing Golf	golf	27. jun 2008.	wii
The Bourne Conspiracy	akcija	27. jun 2008.	ps3 360
The Incredible Hulk	akcija	jul 2008.	pc ps3 360 wii ps2 nds
The SimCity Box	strategija	leto 2008.	pc
Tiger Woods PGA Tour '09	golf	avgust 2008.	ps3 360 wii ps2 psp
Tomb Raider: Underworld	akcija	četvrti kvartal 2008.	pc ps3 360 nds
Too Human	akcioni RPG	29. avgust 2008.	360
Velvet Assassin	akcija	oktobar 2008.	pc ps3 360
Wall-E	logička	treći kvartal 2008.	pc ps3 360 wii ps2 psp nds
WoW: Wrath of the Lich King	MMORPG	kraj 2008.	pc

Datumi izlaska važe za evropsko tržište

Prototype

Od našeg prethodnog previewa pojavilo se još zanimljivih screenshotova koji nam pojašnjavaju detalje oko igre

C&C: Red Alert 3

Treći deo Red Alerta izgleda odlično, a šta nam donosi novo u gameplayu, saznajte u sledećem broju ScreenFuna

S.T.A.L.K.E.R.: Clear Sky

V.o.l.e.l.i. s.t.e. S.T.A.L.K.E.R.A.? O.n.d.a. ć.e. v.a.m. s.e. s.v.i.d.e.t.i. i. o.v.a.j. p.r.e.q.u.e.l.

Spore

Ako vam nije jasno iz tabele kako to da ova igra izlazi i za DS, obogaljena verzija za ovu ručnu konzolu zvaće se u stvari Spore Creatures

Tekst: Lazar Parić

MTV Adria d. o. o., Njegoševa 19, 11000 Beograd, Srbija

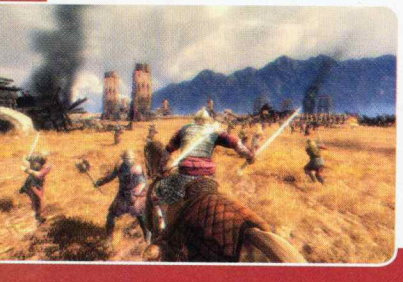
NEWS

ČETVRTI DOOM

Id software najavio je da će Doom, jedna od najpopularnijih first person-shooter igara, dobiti svoj novi nastavak. Iako nema nikakvih detalja o igri Doom 4, id software traži ljude za pravljenje igre na PC-u, PS3 i Xboxu 360.
Id trenutno radi na multiplatform igri pod imenom Rage kao i na web-based Quake igri koja će se zvati Quake Live. Termini izlaska ovih igara za sada nisu poznati.

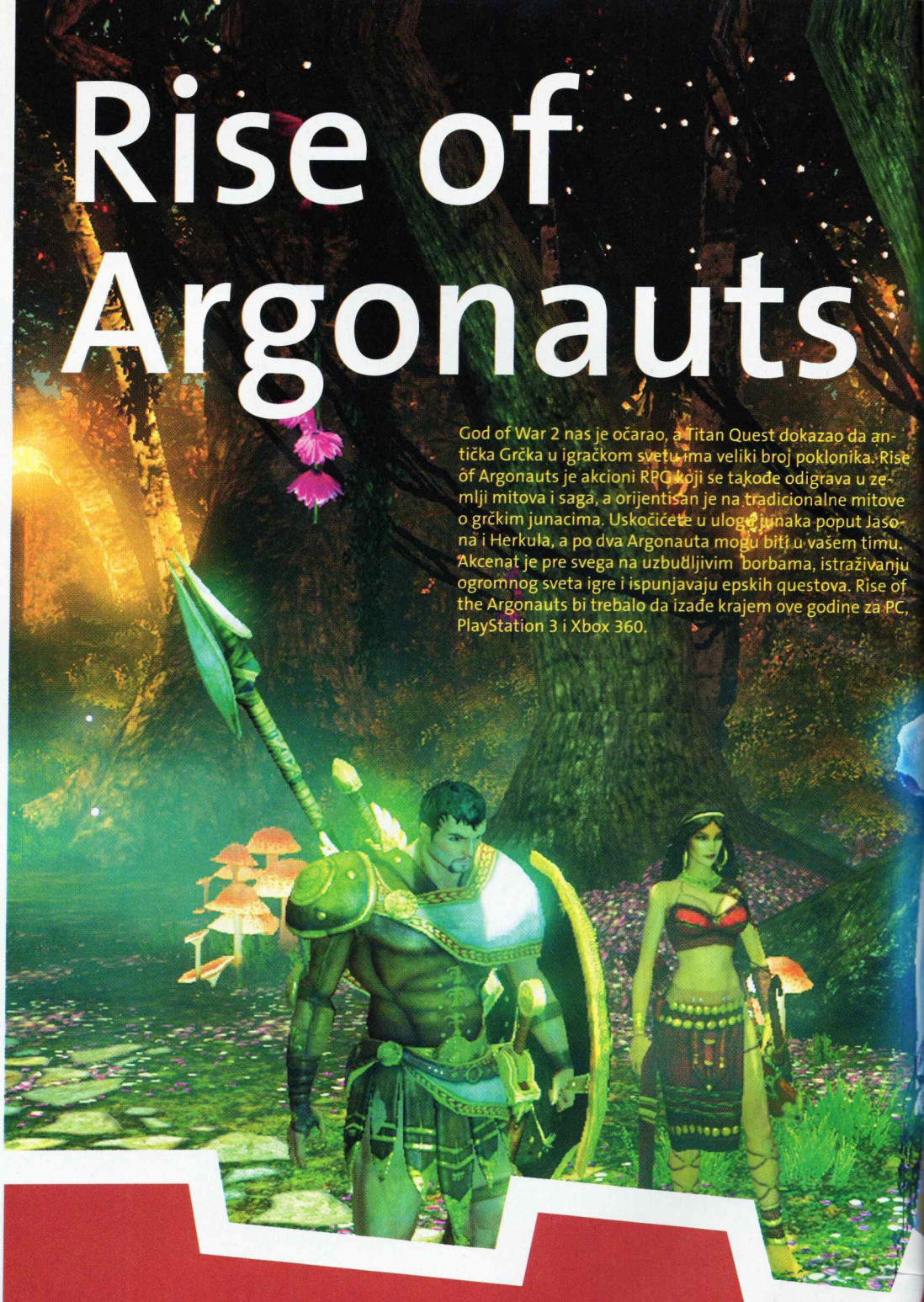
NOVI LORD OF THE RINGS

Pandemic je konačno otkrio nešto o novoj LotR igri o kojoj se toliko dugo govorkalo. Sada se zna zvanično – nova igra u franšizi zvaće se The Lord of the Rings: Conquest praktično će biti nastavak Battlefront serijala, ali ovog puta u zemlji Orka.
Conquest će nam ponuditi nešto zaista specijalno, a to je mogućnost da uskočite u ulogu jednog od 150 poznatih likova iz Srednje zemlje. Tako ćete moći da se borite sa Gandalfom, Frodoom, Aragornom ili Legolasom, ali i sa zlikovcima poput Witch Kinga, Sarumana ili čak Saurona lično. Po završavanju kampanje otključaćete posebnu evil kampanju koju ćete započeti tako što ćete kao Ringwraith uhvatiti Froda i odneti prsten Sauronu.
The Lord of the Rings: Conquest će izaći za PC, PS3 i Xbox 360 ove jeseni.



Rise of Argonauts

God of War 2 nas je očarao, a Titan Quest dokazao da antička Grčka u igračkom svetu ima veliki broj poklonika. Rise of Argonauts je akcioni RPG koji se takođe odigrava u zemlji mitova i saga, a orijentisan je na tradicionalne mitove o grčkim junacima. Uskočićete u ulogu junaka poput Jasona i Herkula, a po dva Argonauta mogu biti u vašem timu. Akcenat je pre svega na uzbudljivim borbama, istraživanju ogromnog sveta igre i ispunjavaju epskih questova. Rise of the Argonauts bi trebalo da izađe krajem ove godine za PC, PlayStation 3 i Xbox 360.

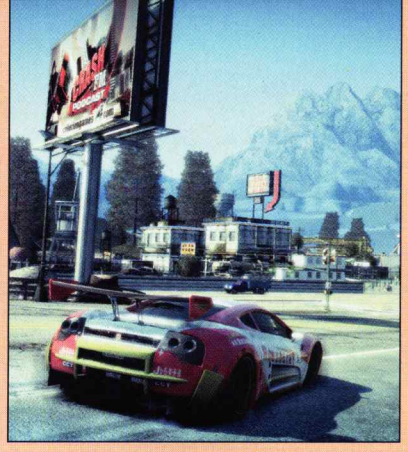


PRINC POTVRĐEN

Ubisoft je zvanično potvrdio nastavak igre u jednoj od njihovih najpopularnijih franšiza. Prince of Persia 4 zakazan je za kraj ove godine, a pojaviće se za PC, PlayStation 3 i Xbox 360.
Na igri će raditi Montreal studio koji je bio zadužen i za prošle delove igre. Novi princ bi trebalo da nam donese nove gameplay elemente u ovoj akcionoj avanturi i to u potpuno novom umetničkom stilu.
Ubisoft takođe planira da kasnije izda i DS verziju sa drugačijom pričom, ali i izvođenjem.

BURNOUT PARADISE I ZA PC

Criterion je odlučio da je krajnje vreme da se njihov popularni serijal Burnout konačno pojavi na PC-u. Burnout Paradise se prilagođava novoj platformi donoseći poboljšan multiplayer, grafiku i dodatni sadržaj. Podsećamo, radi se o trkačkoj igri sa spektakularnim sudarima i brojnim zadacima koje treba da obavite za volanom. Criterion je objavio i prve screenshotove u fantastičnoj rezoluciji 1.920x2.400 koji su očigledno urađeni u portret double screen modu. Detalji o hardverskoj zahtevnosti i datumu izlaska još nisu poznati.



Rise of Argonauts nas, nažalost, neće odvesti u Atlantidu, ali ćemo se zato boriti po zemljama Delfa i Kitire

Tekst: Lazar Parić

ULIČNA TUČA NA SVIM PLATFORMAMA

Capcom je potvrdio da će se nastavak njihove legendarne borilačke igre Street Fighter IV pojaviti za PlayStation 3, Xbox 360 ali i, na veliku radost domaćih igrača, za PC. Nažalost, Capcom još uvek nije potvrdio kada će igra izaći na tržište, ali znamo da će sa četvrtim delom i PC konačno dobiti tuču visokog renomea. Doduše, za igranje ćete obavezno morati nabaviti gamepad jer six-button kontrolni sistem sigurno neće nikako funkcionisati na tastaturi.
Više informacija o igri na www.streetfighter.com

A sada malo vi...

Pismo meseca

Manekenke i šuteri

Pozdrav svima! Imam nekoliko stvari na pameti, pa da ne odugovlačimo.
1. Pošto u moj kraj još nisu stigle blagodeti digitalne centrale, i dalje koristim Wireless internet. Međutim, otkad sam nabudžio antenu na krov, primetio sam da iz meseca u mesec signal opada. Nije da on sad ne radi kako valja, brzina je sasvim zadovoljavajuća, ali signal mi se prikucao negde na 25%. Imate li ideju zašto? Možda antene ometaju jedna drugu pošto ih imam k'o pokojni Avalski toranj.
2. Znate li neki dobar program za snimanje sa TV-a? Ovaj što sam dobio uz karticu je golo... a prvenstvo se bliži:)
3. Imam veliki problem u C&C – The First Decade. Ukoliko neka jedinica u prvom C&C-u dođe do vrha mape, igra automatski izbacuje, što neke misije (u obe kampanje) čini praktično nemogućim. Oficijelni patch ništa ne rešava. Znate li odakle mogu skinuti saveove da, ekhhm... zaobiđem ovaj problem?
4. Nije baš zamerka, ali meni bode oči. Šta je koji đavo "šuter". Ili napišite shooter, ili pucačina. Zvuči mi ko kad manekenke krenu: stejdž, buk, luk, parti i ostalo.
5. Mogli biste malo prostora da posvetite filmovima. Ako ništa drugo, barem da stavite linkove do nekih najnovijih trailera.
Sve u svemu, mnogo ste dobri. Opisi su vam kratki, ali vrlo kvalitetni. Cena je super, a broj stranica je sasvim zadovoljavajući (doduše mogli biste maaaaaalo bolje da ih iskoristite, al' neka i ovako). Ostajte dobri, čitamo se.
Koča

Logitech

Logitechov sistem zvučnika X-210 obezbeđuje pun i bogat zvuk. Dizajn sabvufera omogućava dinamičan balans u realnom vremenu koji maksimalno ističe basove uz minimalnu distorziju, što omogućava odličan zvuk u video igrama. www.logitech.com

ScreenFun: Druže Kočo, da ne gađaš ti AP možda kroz neko drveće i lišće ili je komša u međuvremenu sazidao sprat više, pa ti antena "gleda" kroz kuću? Proveri vezu antene i kabla. Iskontroliši da li antena još uvek zauzima isti ugao i smer.
2. Mi volimo VirtualDUB, međutim on baš nije jednostavan za korišćenje.
3. Pogledaj na www.gamestrainer.net
4. A šta ti imaš protiv manekenki? Kao ne bi hteo sa njima na after parti u neki trendi kafić da jedeš lagani finger fud i piješ fensi šutere? Pih!
5. Evo ti link za trejlere filmova, pa ih gledaj u nedogled www.imdb.com/Sections/Trailers/

Igre godine

Zdravo, narode! Šta ima? Je li vruće kod vas? Samo da znate veliki sam fan! Možete li mi dati listu "Igra godine" igara od 1997. do 2007? Nije da nemam ovde milion časopisa po kojim bih tražio, ali mi je mrsko da preturam po njima sad kad sam ih fino složio. :P Hvala!
Mike

ScreenFun: I nama je mrsko da preturamo, a iovako nemamo ScreenFunove od 1997. do 2003. Čini mi se da ih nismo ni napravili. U svakom slučaju, malo Tomb Raider, malo GTA, malo Bioshock. Očekivano, zar ne?

Alive

Pozz.... neću da smaram, nego ću odmah da pređem na pitanja. 1. Razmišljam da li da kupim PS3 ili Xbox 360, ali ne mogu da se odlučim. Da li vi znate kako bih ja mogo da plaćam Xbox Live, osim da kupim u nekoj drugoj zemlji karticu za dopunjavanje? I na kraju, šta mislite, šta je bolje Xbox 360 ili PS3?
Stevan

ScreenFun: Ne trebaju ti kartice za dopunjavanje, kreditna kartica će već odratiti stvar. Sa njom možeš da kupuješ sve preko interneta, pa i da uplaćuješ Xbox Live nalog. Što se tiče pitanja koja je konzola bolja, preporučujem ti da posetiš ScreenFun forum gde ima glasanje na tu temu. Mi smo glasali za PS3, ali to je naše mišljenje.

Hyper ludak

Gde ste, ljudi, šta ima? Neću puno da vas smaram, imam samo dva pitanja za vas:
Je li dobro kad grafička ima 1 GB hyper memory? Pitam vas ovo zato što je imala 512 MB dok nisam dodao još RAM-a i primetio da sad imam 1 GB memorije na grafičkoj.
2. Šta je najvažnije na grafičkoj kartici: da ima puno memorije, da ima veći clock jezgra, veći clock memorije ili širu memorijsku magistralu?
Ludak93

ScreenFun: Hej, Luđače. Ta hyper memorija ti koristi u video igrama koliko i krema za sunčanje na severnom polu. Bolje u BIOS-u vrati količinu dodeljene memorije na 512 MB da bi ti računar brže radio. Što se tiče redosleda važnosti, recimo da on ide ovako: clock jezgra, clock memorije, magistrala i na kraju količina memorije.

Narutaš

Pozdrav najboljem časopisu na svetu. Hteo bih da vas pitam da li postoji neka Naruto igra za PC, a da nije emulacija? Unapred hvala.
DantEBoY

ScreenFun: Dante dečače, nemaš sreće. Naruto serijal se nikad nije pojavio na PC-u.

23

Pozdrav svima u redakciji. Neću da vam pričam kako ste najbolji zato što, ako bih mislio da ste loši, ne bih vas čitao, i ne bih sada pisao ovo pismo : =). Želeo sam da vas pitam, pošto sam jednom pročitao (ili sam možda sanjao) da je bila nagradna igra u kojoj tražiš greške u časopisu, da li je to istina? Želim još nešto da kažem. Znam da ovo nije časopis za filmove, ali ne znam da li ste gledali film Number 23. Ako niste, ukratko... jedan lik je opsednut brojem 23. I tako ja odgledam taj film, i dođem na ideju da potražim ScreenFun broj 23. Nađem ga, a na naslovnoj strani Jade Empire. Okrenem na stranu 23, i šta sam našao... takođe Jade Empire. U tom trenutku već sam bio uzbuđen. I tako podvučem svaku 23 reč. Nećete verovati šta sam dobio: Adaptacija Zada Xbox verziju dodatak ne mashing nalaziti Old svog snažnu opciona zona čudo osmišljeno potrajati. No more comment! E, da, još jedno pitanje. Od koliko godina mogu da se zaposlim tamo kod vas, da mi dajete malo leba i vode, a ja ću da pišem reviews :)
Pozdrav od vernog čitaoca
Bio_291

Ubisoft majice

Ponosni vlasnici Ubisoft majica su čitaoci sa brojevima mobilnih telefona 06434804xx, 06377050xx i 06450258xx. Imena nagrađenih nemamo pošto ih nisu ni slali, a mi ih izričito nismo ni tražili. Važno je da smo se razumeli.

ScreenFun: Dragi čitaoče, ako se bude snimao drugi deo filma Number 23, mislim da bi ti trebalo da dobiješ glavnu ulogu. Samo pazi da to nije jedan od onih u kojem protagonista bude uhapšen i strpan u ludaru. Yep, tačno je da smo organizovali nagradnu igru u kojoj smo od čitalaca tražili da traže greške u magazinu. Nećeš verovati koliko smo dobili pisama! Ne znam tačno šta bi to trebalo da znači... :)

Krafting

En Taro Adun brave sons of ScreenFun. Prošlo je punih 13 meseci od vaše prve najave novog StarCrafta, i, i, i, i, ništa. Ajd' što igra još nije izašla, nego što vi ništa o njoj ne pišete. Da inače nema nikakvih novosti, pa u redu, al' ima. Evo ja, na primer, naš'o da će grafička morati da ima više od 128 MB, što i nije neka vest, al' može da posluži. Bilo bi lepo kad biste malo pisali i o StarCraftu. Ne mogu više da čekam, kupio sam ceo nov komp samo zbog toga, a još uvek igram Brood War na bednoj rezoluciji 640x480 – greota za kompjuter. Potrudite se iščeprkajte nešto pa napišite.
Miloš

ScreenFun: Pravo da ti kažemo, Miloše, i mi smo pronašli tu fantastičnu informaciju da će StarCraft II zahtevati bar 128 MB memorije i to smo hteli da objavimo na dve strane. Ti si nas sad preduhitrio i ostali smo kraći za dve strane, pa smo morali da proširimo GTA IV review na četiri strane kako bismo popunili novine. Je l' se sad kaješ što si to objavio pre nas?

P. S. Blizzard nam sprema neki ekskluzivni materijal za ove prostore tako da se nemoj začuditi ako sledeći broj osvane sa još jednim previewom StarCrafta II.

Neoriginalne igre

Pozz, ScreenFune!!! Čitam vas redovno, najbolji ste, samo 60 dinara, bla, bla... (tako počinje svako pismo koje dobijete, zar ne?)
Evo ja vam sad prvi put pišem i nadam se da ćete mi objaviti pismo
1. Hoću da kupim Sony 3, pa me zanima koja je cena.
2. Pošto igre koštaju pet-šest hiljada dinara, a ja planiram da odmah kupim bar pet komada, za šta, nažalost, nema dovoljno para, interesuje me šta treba da se ugradi, instalira, ili šta već, da bih mogao da igram neoriginalne igre (ako one uopšte postoje za PS3).
Velibor

ScreenFun: Velibore, majstore. Tvoj problem je vrlo specifičan. Želiš nešto, a nemaš para za to. Iskreno rečeno, nismo se do sada susretali sa takvim problemima i ne znam kako bismo ti pomogli. Možda da počneš da kradeš? Bolje ne, jer bi te onda strpali u ćorku i mi bismo izgubili čitaoca... koji nas verno čita... a te najviše volimo... iako novine koštaju samo 60 dinara... i bez obzira na to što svi tako počinju svoja pisma. Dakle, neoriginalnih igara (šta god da je to) za PS3 nema, pa tako nemoj ništa da ugrađuješ, instaliraš ili šta već kako bi ih mogao igrati. Znamo, svet je surov!

Kanadska veza

Pozz, Screenfune, ovo je prvo pismo koje vam šaljem iako čitam vaš časopis već godinu i po dana... Nadam se da ćete ga objaviti... Zaista ste mi vi i vaš časopis prirasli za srce :). Imam jedno važno pitanje i jedan predlog:

1. Pošto mi tetka iz Kanade uskoro donosi PSP, da li biste mogli da mi preporučite nekoliko igara za njega? E sad predlog: Proširite malo ovu kutiju u kojoj pišete ocene. Iako vi sve to lepo opišete u članku...
P. S. Dajte mi majicu, pls... Veličina je XD
ScreenFun: Kako to svi imaju neke tetke "preko bare" samo mi nemamo nikoga? Al', aj' dobro. Dakle, reci tetki da sa PSP-om obavezno ponese i God of War: Chains of Olymus, Tekken: Dark Resurrection, Patapon, Lumines, Burnout Dominator i, na primer, Crisis Core: Final Fantasy VII. Biće ti više nego dosta za početak.
Što se tiče predloga, mi se malo zezali sa "kutijom u kojoj pišemo ocene", pa ti javi ako ti se sviđa. Ako ne, napravićemo novu "kutiju".
Dali bismo ti majicu, ali više je ne poklanjamo. Došao neki Logitech, pa rešio da malo sponzoriše ovu rubriku. Šta ćeš.

Kad "v" postane "w"

Wozdra, ScreenFune, pišem ti prwi put iako was odawno čitam. Imam nekoliko pitanja i jedan komentar:
1. Da li ima neki dobar patch za PES2008 koji se odnosi na Meridian Super ligu, može da bude i wečiti derbi, i da li možete da mi napišete sajtowe za download tih patchewa...
2. Ima li nekih nowosti o Virtua Tennis 3? Kad izlazi i da li će u njemu biti Nowak, Ana i Jelena?
3. U majskom broju primetio sam da ste u test rubrici – Gran Turismo 5 napisali da je za prawljenje owe igre bilo potrebno 320.000 sati (a to je oko 13.000 dana!). Pa me zanima da li je u pitanju neka greška ili imate logično objašnjenje?
Takođe, imam i predlog – bilo bi wrh kada biste izdali jedan broj samo sa posterima iz igara... Neću više da was smaram... Ostanite najbolji...
Furion

ScreenFun:
1. Šta god ti padne na pamet za PES, najbolje je da posetiš forum www.pesoholichari.com. Ako tu ne nađeš odgovore na svoja pitanja, nećeš nigde.
2. Virtua Tennis 3 će verovatno izlaći krajem godine, ali se u njemu, nažalost, neće naći ni Novak ni Ana ni Jelena. Do sada su potvrđeni Roger Federer, Rafael Nadal, Lleyton Hewitt, Andy Roddick, Tim Henman, James Blake, Tommy Haas, Sébastien Grosjean, Mario Ančić, Juan Carlos Ferrero, David Nalbandian, Taylor Dent, Gaël Monfils, a od ženskih igrača Marija Sharapova, Venus Williams, Martina Hingis, Lindsay Davenport, Nicole Vaidišová, Daniela Hantuchová i Amélie Mauresmo.
3. Tvoja računica je OK, ali za slučaj da je na igri radio samo jedan čovek i to 24 časa dnevno. Bilo ih je više, veruj nam...
Što se tiče predloga o broju u kojem će biti samo posteri, nije ti loša ideja. Taman bismo se malo odmorili od pisanja.

Kill.me

Ćao, SFune. Čuo sam da Crnogorci uvode novi internet domen kao što smo mi uveli .RS i da će njihov biti .ME. Interesuje me da li taj domen mogu da registruju samo Crnogorci ili bilo ko?
Pavle

ScreenFun: Novi domen Crne Gore jeste zaista .ME a registracija je počela 1. maja i bilo ko iz celog sveta može da ga registruje... ako plati. Ako si mislio da kupiš domene poput love.me, kiss.me, hug.me, email.me a posle da ih prodaješ po astronomskim cenama drugim licima – zakasnio si. To je neko već odradio. :)

Trojka na linuksu

Čuo sam da se na PS3 može instalirati Linux operativni sistem i da konzola može postati funkcionalna kao PC, pa da li u nekom od brojeva možete opisati po sistemu korak po korak kako se to izvodi.
Pozdrav, Dule

ScreenFun: Ne možemo iz prostog razloga što nemamo toliko mesta u novinama, ali evo ti dobrog uputstva na www.tweaktown.com/guides/1305/1

DESKTOP MESECA: GORAN

Pišite nam!

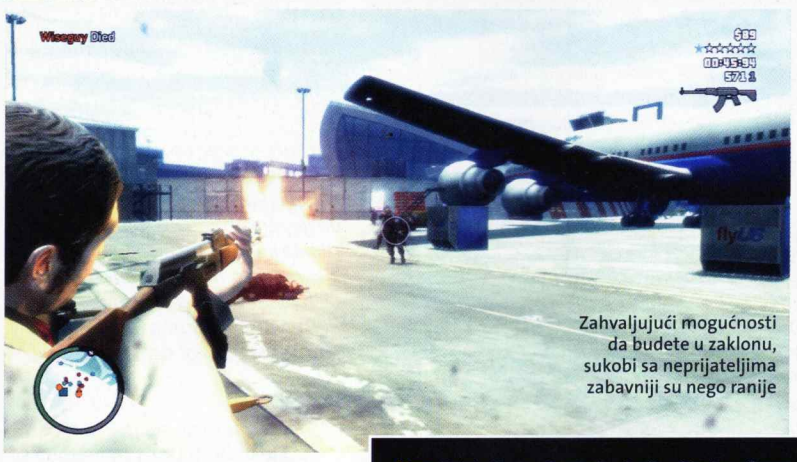
Imate nešto da nam kažete, predložite ili pitate? Pošaljite nam e-mail ili pismo i, ukoliko ono bude proglašeno za pismo meseca u sledećem broju ScreenFuna, osvojićete nagradu.

Adresa: Bravo ScreenFun
Radnička 30a, 21000 Novi Sad
e-mail: igor.conic@color.co.yu
forum: www.screenfun.rs/forum
web: www.screenfun.rs

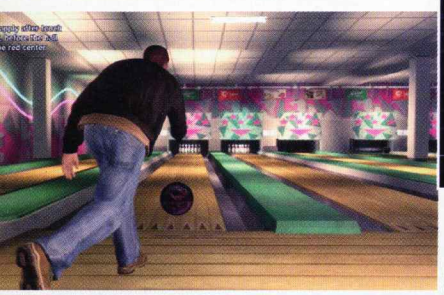
grand theft auto IV

SCREENFUN AWARD

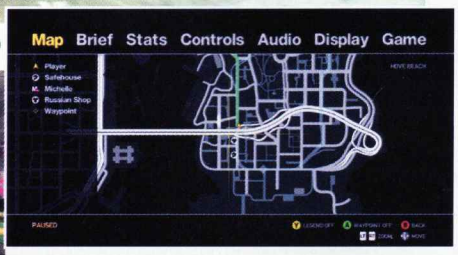
Ako biste mogli da igrate samo jednu igru do kraja godine, da li bi izbor pao na GTA IV?



Zahvaljujući mogućnosti da budete u zaklonu, sukobi sa neprijateljima zabavniji su nego ranije



Kuglanje, bilijar i druge aktivnosti odlično su urađene



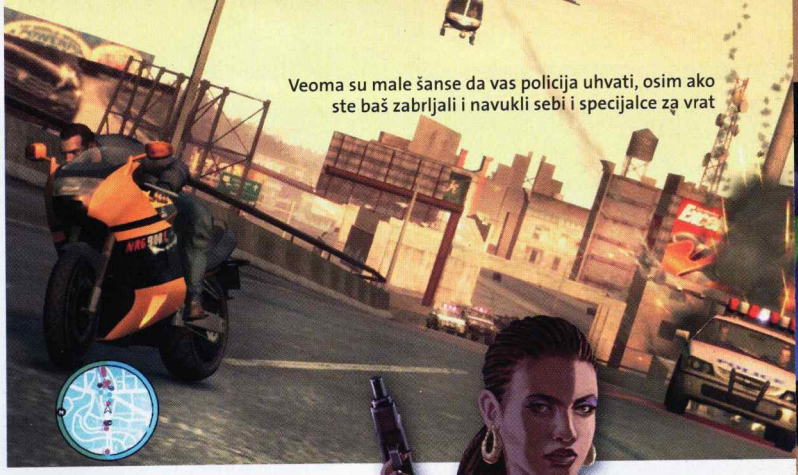
Odlično implementiran GPS sistem znači da ne postoji ni teoretska šansa da se izgubite

Grand Theft Auto IV versus The World

GTA IV nije joj po volji – Hillary Clinton

I pre nego što je pušten u prodaju, GTA IV našao se na udaru pojedinaca i organizacija, među kojima je u glavnoj ulozi bio Jack Thompson koji je, na svu sreću, bezuspešno, apelovao na njegovu zabranu. Sa druge strane, vlasti Australije uspele su u tome, tako da je igra prethodno morala da bude dorađena da bi se pustila u prodaju na tamošnje tržište. Dodatne optužbe stigle su od udruženja Mothers Against Drunk Driving koje se protivilo simuliranju vožnje u pijanom stanju, zatim kandidata za američkog predsednika (posebno od Hillary Clinton), a glumac koji je pozajmio glas Niku Beliću, uvidevši zaradu igre, zatražio je još novca na ime svog honorara.

Dizanje pola kvarta u vazduh i dalje je ekstremno zabavno



Veoma su male šanse da vas policija uhvati, osim ako ste baš zabrljali i navukli sebi i specijalce za vrat

Otimanje kola i dalje je prosto, ali sada i slučajni prolaznici koji imaju mobilni mogu da vas prijave

Niko, niko, kao ja!

Grand Theft Auto, od njegovih prvih dana na PlayStationu i PC-ju, oduvek su pratile kontroverze, često besmislena osporavanja, cenzure i zabrane koje su, može se reći, kulminirale sa San Andreasom i njegovim čuvenim Hot Coffee modom donevši Rockstaru nove protivnike, od kojih je, nažalost, svima najpoznatiji američki senator Jack Thompson. Na svu sreću, mnogo je više onih koji su uvideli da je GTA mnogo više od igre koja svoju popularnost duguje samo glorifikovanju nasilja i upravo zbog toga je pred nama i četvrti deo sage.

Sigurno je, međutim, i da će GTA IV izazvati mnoge debate, ali mislimo da njih ne bi trebalo da bude kada je reč o poreklu glavnog junaka. Reč je o Nikolaju Beliću, Srbinu, koji je ceo život proveo na prostoru bivše Jugoslavije, preživeo građanski rat i borbu za golu egzistenciju, što ga je često primoralo da bude sa druge strane zakona. Zasićen, on rado prihvata poziv svog rođaka Romana koji već godinama živi u SAD, u Liberty Cityju. Mada nije u potpunosti ubeđen u istinitost priča o američkom snu, Niko odlučuje da okuša sreću i počne sve od početka. Na njegovo razočaranje, Roman nije daleko od dna – osim taksiranja, do guše je upleten u poslove sa lokalnim bandama i mafijašima, a na vama će biti da ga sačuvate u komadu.

Bez obzira na to što je GTA IV u razvoju bio nekoliko godina, i što je objavljen za daleko jače konzole nego što je to svojevremeno predstavljao PS2, oni koji od njega očekuju nešto potpuno novo biće pomalo razočarani. Daleko od toga da je Rockstar igrao na sigurno, zadovoljan enormnom armijom igrača koje nije želeo da izgubi eventualnim radikalnim izmenama, ali je činjenica da njegova osnova nije bitnije modifikovana. Ipak, jedan od najvećih kvaliteta ovog ostvarenja jeste što stalno otkrivate nešto novo jer je, čini nam se, apsolutno svaki njegov element barem blago dorađen, tako da čak i standardne akcije koje ste obavili na hiljade puta, poput napucavanja sa protivnicima ili krađe automobila, deluju prilično sveže. Jedna od najvažnijih promena u izvođenju odnosi se na implementaciju mobilnog telefona, koji je mnogo više od puke zamene za pejdžer iz prethodnika. Zapravo, njegova je uloga višestruka – osim što će vam služiti da kontaktirate sa svojim poznanicima, moći ćete da pristupite online komponenti ili ponovo startujete neuspešno okončane misije. A kad već spominjemo njih, treba reći da ih ima zaista mnogo – čak iako se fokusirate samo na odrađivanje zadataka neophodnih za privođenje igre kraju, na njih ćete potrošiti minimalno tridesetak sati, ali sva je prilika da će proći mnogo više vremena pre nego što ugledate završnu špicu.

Razlog za to krije se u samoj veličini Liberty Cityja, ubedljivo najvećeg grada koji se do sada pojavio u GTA serijalu. Iako je bilo nerealno očekivati da ćete moći da posetite apsolutno svaku lokaciju koja ga čini, u njemu vam se pruža sijaset raznih mogućnosti. Na primer, uvek možete otići na partiju kuglanja ili bilijara ili, recimo, pratiti, takozvani, stand-up comedy show koji će za vas izvoditi mnogi (bar na Zapadu) poznati umetnici. To je, međutim, samo vrh ledenog brega – odnosi sa ljudima iz vašeg okruženja takođe su bitni, pa ćete biti u prilici da se upustite u dating simulator ili u pomaganje sumnjivim tipovima kao što je Little Jacob, koji će vam u zamenu za usluge značajno uvećati arsenal raspoloživog oružja. Treba li to uopšte napominjati, ali prosto jurcanje ulicama i izazivanja totalnog haosa i dalje je izuzetno zabavno, ali i, rekli bismo, lakše nego ikada ranije. Jedan od razloga za to svakako je novouvedeni cover sistem, implementiran na vrlo sličan način kao u Gears of War i mnogim ostvarenjima objavljenim posle njega. Zahvaljujući ovoj sposobnosti, imaćete daleko veće šanse da preživite obračune sa policijom i drugim protivnicima. Još jedna olakšavajuća okolnost odnosi se upravo na izbegavanja snaga reda i zakona, koje nikada nije bilo jednostavnije. Da biste u tome uspeli, dovoljno je da napustite zonu u kojoj vas traže, a ona je uvek jasno obeležena na

Da, ovo izgleda pomalo "mutnjikavo", ali treba to sve videti u pokretu

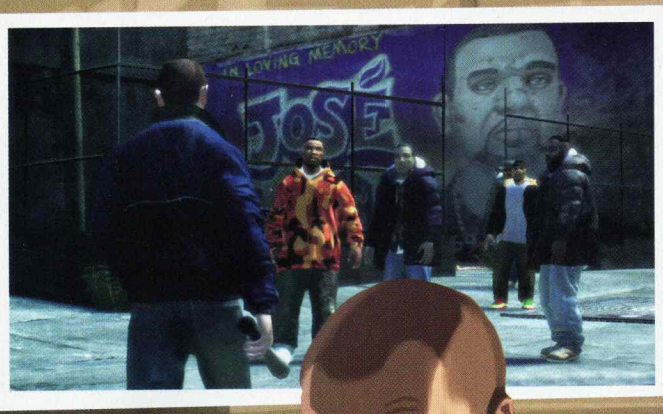
mapi, baš kao i patrole. Pri tom, pravljenjem ozbiljnih prekršaja (prolaskom kroz crveno, jurnjavom suludim brzinama ili vožnjom u suprotnom smeru) nećete privući njihovu pažnju.

Upravljački model automobila i raznoraznih vozila za čijim se kontrolama možete naći (uključujući tu i helikopter) verovatno neće naići na iste reakcije kod svakog igrača, ali mi mislimo da je on zaista dobar (iako i dalje vrlo senzitivan) i da zbog svog arkadnog karaktera ne stvara velike probleme, čak i kada pada kiša. Jedino što nam zaista nije jasno jeste razlog neimplementiranja brzinomera kakav smo videli u Driver Parallel Lines, naročito jer postoje i klasične trke gde bi on bio od koristi. Sa druge strane, model oštećenja zaista je sjajan – pregazite nekoga i na haubi i prednjem staklu ostaće tragovi krvi (pri tom, Niko će se kulturno izviniti nastradalima), a svaki kontakt sa banderama ili drugim učesnicima u saobraćaju uzrokovaće odgovarajuće izobličavanje karosijere. Bez obzira na to što je za dolazak sa jednog na drugi kraj ovog megapolisa potrebno čitavih sat vremena vožnje, šanse da se u njemu izgubite apsolutno su nikakve, za šta je zaslužan GPS sistem. Zahvaljujući njemu, dovoljno je da, nalik na Test Drive Unlimited, obeležite lokaciju na koju želite da odete, i put do nje biće jasno iscrtan na mini-mapi, osiguravajući vam na taj način uštedu u vremenu.

Ako se, kojim slučajem, niste do sada susretali sa GTA, verovatno ćete biti u priličnoj meri razočarani njegovom grafikom. Zaista, poredeći ga sa mnogim drugim ostvarenjima za Xbox 360 i PS3, rekli bismo da on prilično zaostaje za njima, ali za to svakako postoji dobar razlog. Implementacija jednog zaista ogromnog grada koji funkcioniše kao celina sa stotinama pešaka i vozila na ulicama i uz smenu dana i noći zaista crpi maksimalnu snagu iz sadašnje generacije konzola, zauzvrat možda i po prvi put stvarajući utisak da se nalazite u živom okruženju. Neki od prolaznika tako će pokušati da se obračunaju sa vama već kada ih zakačite u prolazu, dok će drugi biti daleko plašljiviji kada vam ugledaju njušku. Bez obzira na povremeni pad brzine animacije, ograničenost rezolucije na 720p i nešto mutnije teksture, GTA IV zaista pleni izgledom, najviše zbog načina na koji je modelovan Liberty City – svaka ulica i svaki njegov deo priča su za sebe i snažno su zasnovani na pravom izgledu New Yorka. Upravo zbog šarolikosti okruženja, čak će i prosta, besciljna krstarenja predstavljati pravo zadovoljstvo. Ako se pitate koliko se razlikuju verzije za Xbox 360 i PS3, kratak odgovor je – zanemarljivo. Vlasnicima PS3 svakako će prijati osetno kraća učitavanja (kao posledica instaliranja dela sadržaja na hard disk), nešto prirodnije boje i daleko manje iscrtavanje, dok sa druge strane igra izgleda nešto oštrije na Xbox 360 zbog više rezolucije i ima osetno manje problema sa gubitkom frame ratea nego na Sonyjevoj platformi.

Izuzetna popularnost multiplayer režima zaslužna je što je i on ovoga puta našao svoje mesto, a njegova realizacija zaista je odlična, jer je na raspolaganju dvocifreni broj modova, koji uključuju klasične free for all varijante, ali i igranje u timovima i kooperativne misije. Ako kojim slučajem imate Microsoftovu konzolu, treba reći da će se na leto pojaviti dodatni, ekskluzivni sadržaj, ali se trenutno ne može reći šta se

Impresivan je izbor naoružanja, naročito ako se udružite sa pravim ljudima

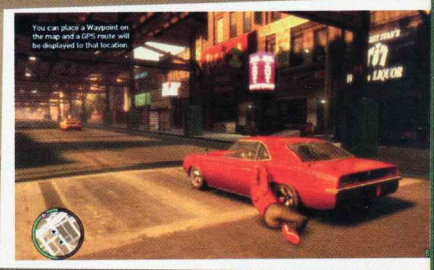


Upoznajte lokalne face i, ako želite, učinite ih prijateljima jer mogu da vam budu od koristi

Da li će biti verzije za Windows?

Ukoliko ne posedujete Xbox 360 ili PS3, ostaje vam jedino nada da će se ovo ostvarenje pojaviti i na PC-ju, za šta još uvek nema konkretnih najava. Ako je verovati glasinama, ali i zdravoj logici (s obzirom na to da su se, počevši od GTA III, svi nastavci pojavljivali i u verziji za Windows, sa nekoliko meseci zakašnjenja), Niko Belić stići će na računare do kraja tekuće godine, a možda i ranije, već tokom oktobra. Rockstar se trenutno ne izjašnjava na ovu temu, ali se može očekivati da nam predstojeće leto da odgovor na to pitanje. Što se nas tiče, bili bismo vrlo iznenađeni ako bi Rockstar propustio priliku da zaradi još novca.

Iako nije loše da Niku povremeno kupite neki novi odevni predmet, ne bacajte poslednji dinar na njih



Nije baš svako voljan da se odrekne voljenog automobila bez borbe

Nijedna od prikazanih aktivnosti nije obavezna, ali ako volite...

pod njim podrazumeva, niti da li će biti besplatan ili ne.

Činjenica da je na razvoj ovog ostvarenja potrošeno enormnih 100 miliona dolara, ipak ne znači da je veliki deo tog novca otišao na honorare glumaca koji pozajmljuju glasove glavnim junacima. Štaviše, među njima nema poznatih imena kao što je bio slučaj u San Andreasu, ali i pored toga impresivan je krajnji rezultat. Dijalozi i monolozi odlično su napisani i zvuče vrlo ubedljivo kreirajući pri tom filmsku atmosferu u koju ćete zaista želeti da se uživite. Možda baš i nećete biti oduševljeni načinom na koji Niko povremeno izgovara reči na srpskom, ali je ta primedba zaista beznačajna. Sjajna motivacija da se što češće nađete za volanom jeste muzička podloga, odnosno fenomenalan izbor stanica koje će, čini nam se, zadovoljiti apsolutno sve ukuse. Njima poseban kvalitet daju i potpuno nove, vrlo kvalitetne numere koje potpisuju odavno afirmisani izvođači kao što je Nas, ali i voditelji programa, među kojima su i poznati muzičari poput Juliette Lewis, Iggyja Popa, pa čak i Ruslane koja će vas na radiju Vladivostok uveseljavati muzikom sa prostora bivšeg Sovjetskog Saveza, uz nezaobilazni Wild Dance.

Ispuniti enormno visoka očekivanja vezana za novi GTA bio je posao koji je Rockstar uspešno obavio, što njihovoj igri već sada obezbeđuje status prvog favorita u izboru za najbolji naslov u 2008. godini, fantastične prihode koji se već sada mere stotinama miliona dolara, ali i učvršćivanje na tronu iovako izuzetno popularne franšize. GTA IV je u svakom pogledu vrhunsko ostvarenje kojem se mogu uputiti samo minorne zamerke, potpuno zanemarljive u odnosu na stotine sati zabave koje može da pruži. Usled toga, ne vidimo apsolutno nijedan realan razlog zbog čega on ne bi trebalo da bude deo kolekcije svakog PS3, Xbox 360 i nadamo se uskoro i PC igrača.

Grand Theft Auto IV

ŽANR: akcija
IZDAVAČ: Rockstar Games
BROJ IGRAČA: 1-16 TERMIN: 29. april 2008.
PLATFORME: PC PS3 360 Wii PS2 NDS PSP
ZAHTEVI: 720p, Dualshock 3, SIXAXIS

\+ Genijalno osmišljen Liberty City, dugačka single player kampanja, bogat multiplayer, sjajan zvuk

\- Policija ne predstavlja ozbiljan izazov, manji grafički nedostaci

GRAFIKA: Ne tako detaljne objekte opravdava izgled samog grada i izuzetno veliki broj animiranih elemenata u njemu — 4+

GAMEPLAY: Komandi ima toliko da jedva staju na džojped, pa je potrebno određeno vreme za privikavanje. Nekoliko misija nisu naročito zanimljive, ali je većina njih sjajna — 5

ZAKLJUČAK: *GTA IV je fenomenalna igra, gotovo bez ijednog nedostatka vrednog pomena koju zaista ne smete propustiti* — 5

Tekst: Vladimir Dolapčev

Borba potpuno akcionog karaktera raskida sa pseudo-poteznim sistemom ranijih BioWareovih igara

Turiansi su samo jedna od brojnih (i odlično dizajniranih) vanzemaljskih rasa u igri

Geth Colossus zumiran iz perspektive turelnog topa na MAKO vozilu

Unapređeni taktički interfejs jeste najveće poboljšanje u odnosu na 360 verziju

Spektakularni efekti upotrebe oružja, bioničkih i tech sposobnosti

MASS EFFECT™

Pola godine posle premijere na Xboxu, BioWareov mega RPG stigao je i za PC

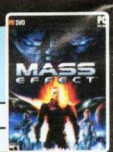
Ko čeka taj dočeka... Dugogodišnji fanovi BioWarevih igara, koji koriste PC kao primarnu igračku platformu, dobili su svoju verziju Mass Effecta samo šest meseci posle premijere na Xboxu 360. Kažemo "samo" zbog poslovično dužeg jaza koji inače prati PC portove konzolnih hitova (Knights of the Old Republic, Halo, etc...): pola godine nije ništa, a činjenica da je igra izašla u totalno suvom letnjem periodu takođe ima svoju veoma pozitivnu stranu. Šta biste inače igrali da nije Mass Effecta?

Otkriće ruševina i artefakata vanzemaljske civilizacije na Marsu omogućava čovečanstvu da se otisne dublje u svemir i napravi kontakt sa drugim inteligentnim rasama. Pionirski pokušaji čovečanstva da steknu nekakvu poziciju na političkoj skali galaksije propraćeni su mnogim teškoćama i nepoverenjem koje "starije" rase ukazuju pridošlicama. Prvi korak ka sticanju predstavničke stolice u Galaktičkom savetu jeste dokazivanje da ljudi mogu da posluže kao korisni čuvari poretka. U tu svrhu, zemaljska komanda pokušava i uspeva da progura svog kandidata u SPECTRE, jedinicu za specijalne i kontraobaveštajne operacije koja ima paralelu u redu Dždedaj vitezova u Star Wars mitologiji.

Igrajući ulogu komandanta Džona (ili Džejn, igra dozvoljava kreiranje muškog ili ženskog avatara) Šeparda, na vašu grbaču biće stavljen teret jurnjave za odmetnutim agentom koji je stekao kontrolu nad armijama mehaničke rase Geth sejući teror i pripremajući teren za nešto mnogo gadnije od planetarnog terorizma. Vrlo brzo postaćete ključni faktor u rešavanju sudbine Galaksije kojoj preti invazija genocidne rase inteligentnih mašina (koje Geth doživljava kao bogove), a koje svakih 50.000 godina ponavljaju ciklus totalne destrukcije uništavajući sav inteligentni život u galaksiji.

PC verzija se sa sadržinske strane nimalo ne razlikuje od one za Xbox 360: iako je bilo reči da će u sebi sadržati "Bring Down the Sky" mini-quest ekspanziju koja u konzolnoj verziji postoji u obliku plaćenog downloada sa Xbox Live! servisa, BioWare je nije uvrstio u osnovni paket, već je korisnicima ("legitimnim") omogućio da je skinu sa službenog sajta. Sa grafičke strane, kvalitet 3D enginea, tekstura i ukupan vizuelni doživljaj gotovo su identični konzolnoj verziji, sa izuzetkom mogućnosti igranja u višim rezolucijama: ako imate odgovarajući hardver (čitaj, višejezgarni procesor, 2 ili više GB RAM i grafiku nvidia serije 8800 ili jaču) i monitor ljudske dijagonale, Mass Effect izgleda bolje nego na HD televizoru srednjeg cenovnog ranga. Najznačajnija izmena u odnosu na Xbox 360 tiče se unapređenog borbenog interfejsa, koji je sada daleko ispeglaniji i pristupačniji. Uz mogućnost mapiranja najčešće korišćenih specijalki na numeričke tastere. Ovo omogućava da akcione sekvence budu mnogo "fluidnije", bez potrebe da stalno pauzirate igru, kopate po menijima i manuelno selektujete bio ili inženjerijske "spellove". Plantarno-istraživačke deonice poboljšane su uvođenjem drugačije kontrolne šeme MAKO transportera, čija je kontrola sada neuporedivo lakša zbog razdvajanja komandi za kontrolu kamere i kretanje.

Mass Effect



ŽANR: RPG
IZDAVAČ: BioWare/EA
BROJ IGRAČA: 1
TERMIN: 28. maj
PLATFORME: PC PS3 360 Wii PS2 NDS PSP
ZAHTEVI: P IV 2,4 GHz, 1 GB RAM, GeForce 6800/Ati X1300

+ Odlična grafika, sjajna priča i još bolja gluma, superiorna kombinacija akcije i RPG-a

− Igra je kraća od episkih RPG-a po kojima je BioWare inače poznat; opcioni questovi i dalje nemaju mnogo poente

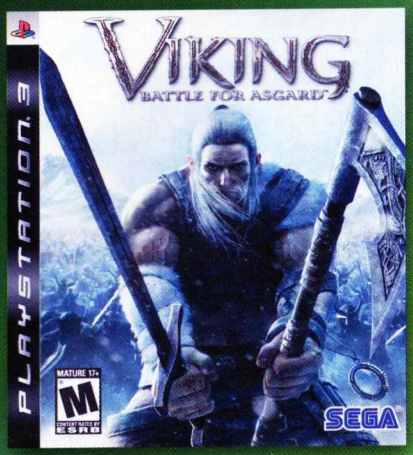
GRAFIKA: Mogućnost igranja u višim rezolucijama igru čini (potencijalno) lepšom od Xbox 360 verzije, ali samo ako imate "zver" od mašine — 5

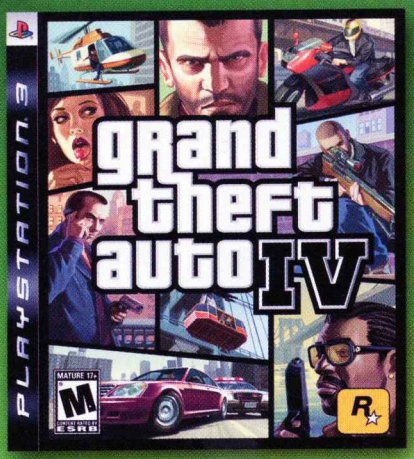
GAMEPLAY: Odličan mix superiorne priče i akcione RPG mehanike igru čini jednim od najprijatnijih iskustava ove godine — 5

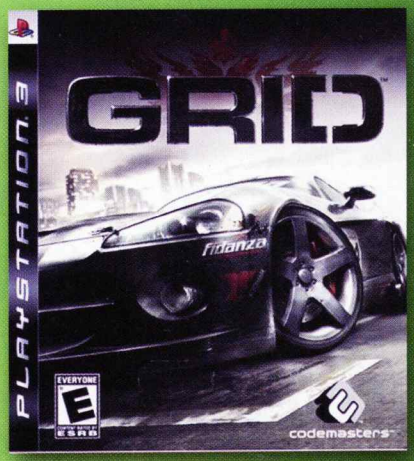
ZAKLJUČAK: *PC konverzija najboljeg RPG-a sa Xboxa 360 ispravlja gotovo sve "bagiće" koji su postojali u konzolnoj verziji* — 5

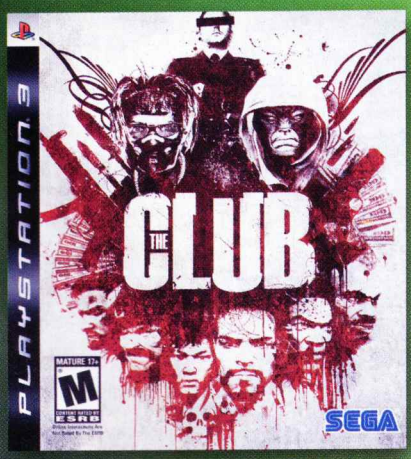
Tekst: Stojan Karamatijević

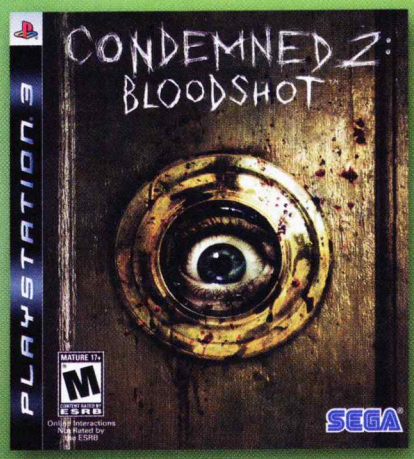
Letnji hitovi 2008.

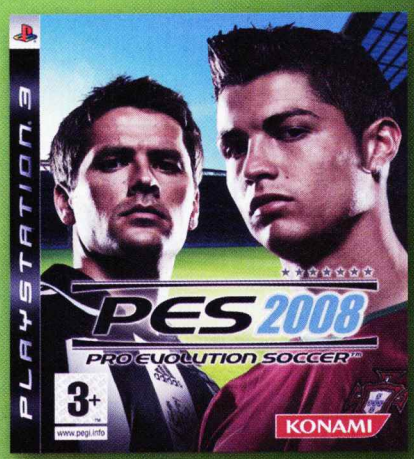








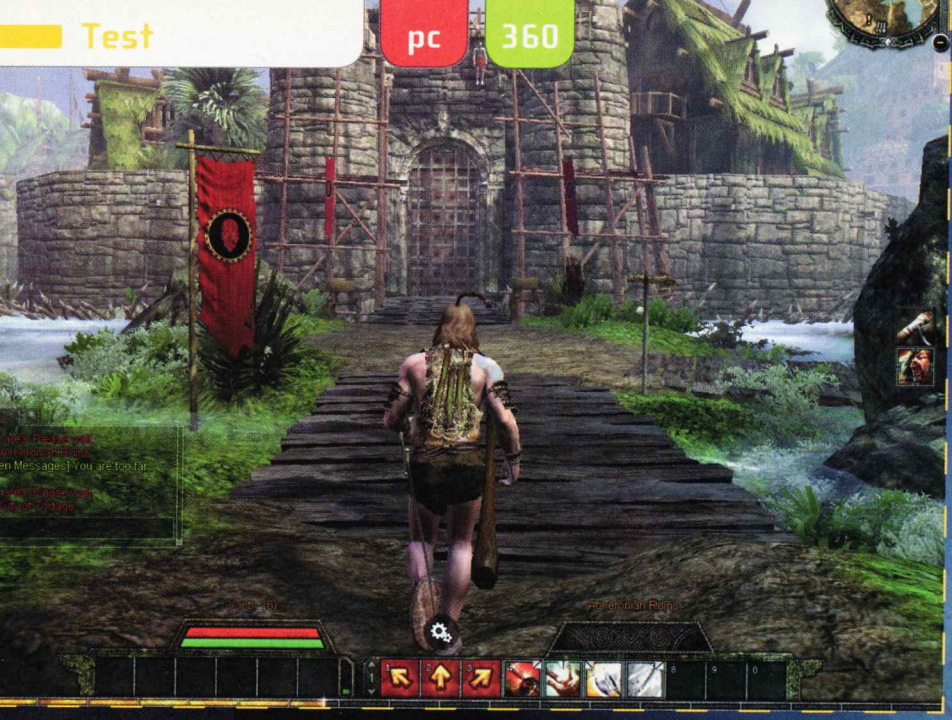




PLAYSTATION 3

Ovlašteni uvoznik i distributer GMC-YU

www.gmc-yu.co.yu



Piratski grad Tortage biće vam glavni quest hub do 20. nivoa

Cimmerian Conqueror je klasa koja pored borbe prsa u prsa može da buffuje celu družinu

AGE OF CONAN® HYBORIAN ADVENTURES

Igra koju bi i sam Arnie voleo da zaigra, čisto zarad starih uspomena na vreme kada je osvojio svet mišićima i lošim akcentom

Arkadna borba protiv više protivnika istovremeno može da bude kost u grlu dok se ne naviknete na sistem

Kada vidite ovakvu vodu, prosto poželite da se bućnete, pogotovo u letnjim vrućinama koje nam predstoje

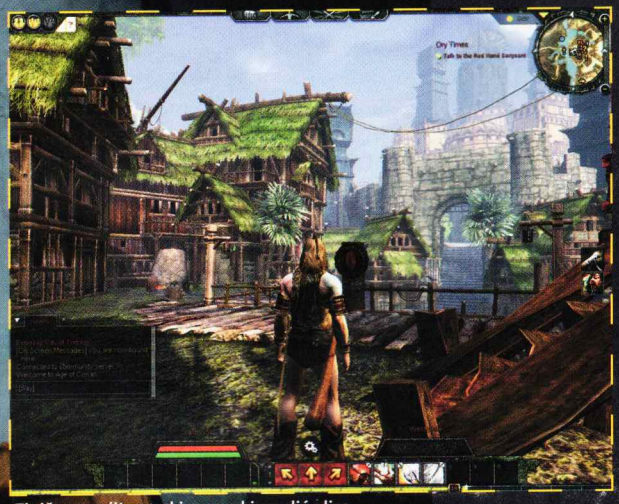
Conan, trenutni kralj Aquiloniae, uzor svakom avanturisti u usponu

Neki od moćnijih comboa bukvalno će lansirati u vazduh vaše protivnike... Ako može Conan, zašto ne biste i vi

Svetlosni efekti kombinovani sa litrima prolivene krvi, to je ono što nam je falilo u WoW-u

Ko je pustio ovog ogromnog slepog miša iz kaveza?

Prelepa dama u nevolji, ne verujem da postoji igrač koji joj ne bi ponudio pomoć



Tipičan mediteranski gusarski gradić ulica punih pijanih pirata i ostalih propalica

Najave za igru Age of Conan provlače se kroz sve medije već dosta dugo. Razvojni tim koji stoji iza solidnog MMORPG-a Anarchy Online i koji je već uzeo svoj deo kolača multiplayer populacije, najavio je revoluciju sa igrom Age of Conan. Da li su to samo puste želje ili je pred nama igra koja će uzdrmati MMORPG scenu na čijem čelu stabilno stoji World of Warcraft? Iskreno, pored igre Warhammer Online, Age of Conan jedini je MMORPG koji, možda, ima neke šanse da to mesto poljulja.

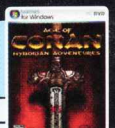
Prvo što se da primetiti prilikom pokretanja igre jeste izuzetno dobra grafika koja je na nivou mnogih boljih single player ostvarenja. Druga bitna razlika u odnosu na WoW je da se radi o prvom pravom Mature (samo za odrasle) MMORPG-u što podrazumeva mnogo krvi, golotinje, odsecanja udova i slično, stvari koje su sasvim normalne za svet u kojem živi Conan. Zatim na red dolazi borba koja je skoro potpuno arkadna tako da nema opcije auto attack, već sve udarce izvodite sami. Na početku su to udarci sa leve i desne strane i direktni udarac, dok vam se kasnije, kako napredujete, otključavaju i novi, kao i osnovne i složenije kombinacije više uzastopnih. Velika pomoć jeste to što prilikom pokretanja comboa na ekranu dobijate mali prozor sa sličicama narednih udaraca u seriji tako da ne morate napamet da učite sve kombinacije. Samo kreiranje lika prilično je detaljno tako da pored izbora rase (Aquilonian, Cimmerian i Stygian) i klase (Assassin, Bear Shaman, Dark Templar, Necromancer itd.) možete birati i boju kože, frizuru, izraze lica, tetovaže, visinu i konstituciju, ali pored unapred određenih vrednosti, možete i sami detaljno podesiti svaki zasebni deo tela (ruke, noge, brada, čelo, ramena). Ovo omogućava detaljnu customizaciju i veliku šarolikost među igračima jer, ako se potrudite, možete i napraviti svog virtuelnog klona.

Do 20. nivoa igra deluje kao neki prošireni tutorijal i kombinuje elemente single i multiplayera (danju je multiplayer a noću singleplayer, a vi sami birate kada će dan preći u noć i obrnuto). Igru počinjete kao rob na galiji koji se nasukao na greben. Akcija počinje od samog starta dok pokušavate da stignete do grada Tortage koji je i prvi veći quest hub u igri. Protivnici su od početka šaroliki, tako da pored klasičnog življa iz džungle, bandi pirata i ratnika plemena Pict, koji pljačkaju okolne naseobine, nailazite i na razne demone i ostala bića koje kao da su ispala iz nečije noćne more. Usput sakupljate opremu, iskustvo, izvršavate zadatke i sve ostalo što se inače radi u jednoj RPG avanturi. Ipak, treba naglasiti da su borbe mnogo živopisnije, pogotovo ako odradite neki fatalni udarac koji rezultuje probadanjem protivnika, a zatim skidanje nogom njegovom beživotnog tela sa mača ili odsecanjem udova uz mlazeve krvi. Značete da ste odradili neki od ovih udaraca po tome što će vam se ekran isprskati krvavim flekama. U gradovima ćete nailaziti na čitavu plejadu interesantnih likova, od žena sumnjivog morala, preko lokalnih pijanica i prosjaka, pa do sumnjivih pirata i mračnih okultista.

Posle 10. nivoa dobijate poene za osobine koje možete rasporediti u jedno od tri stabla, od kojih je jedno opšte, a dva su za specijalizaciju. Na 20. nivou počinju grupisanja u guildove, dok na 40. dobijate opciju da naučite neku od proizvodnih profesija. Za sada gornja granice je nivo 80.

Age of Conan verovatno je prvi MMORPG koji ima punu podršku za DirectX10, kao i za 7.1 sound. Grafički je napredniji od konkurencije, ostaje samo da se vidi kako će to sve funkcionisati online na serverima sa velikom populacijom igrača, pogotovo u masovnijim PvP bitkama.

Age of Conan: Hyborian Adventures



ŽANR:	MMORPG
IZDAVAČ:	Funcom Inc.
BROJ IGRAČA:	1-64
TERMIN:	20. maj
PLATFORME:	PC, PS3, 360, WII, PSP, NDS, DSi
SISTEM:	PIV 3 GHz, 1 GB RAM, GF6600 ili ATI9800, 32 GB HDD

+ Zanimljiv svet Hyboriae, prelepa grafika, Mature postavka i još mnogo toga

– Sitniji bagovi i grafički glitchevi, neizbalansirani protivnici

GRAFIKA: Stvarno odlična grafika sa punom DirectX10 podrškom kojoj bi čak i mnoge single player igre pozavidele — 5–

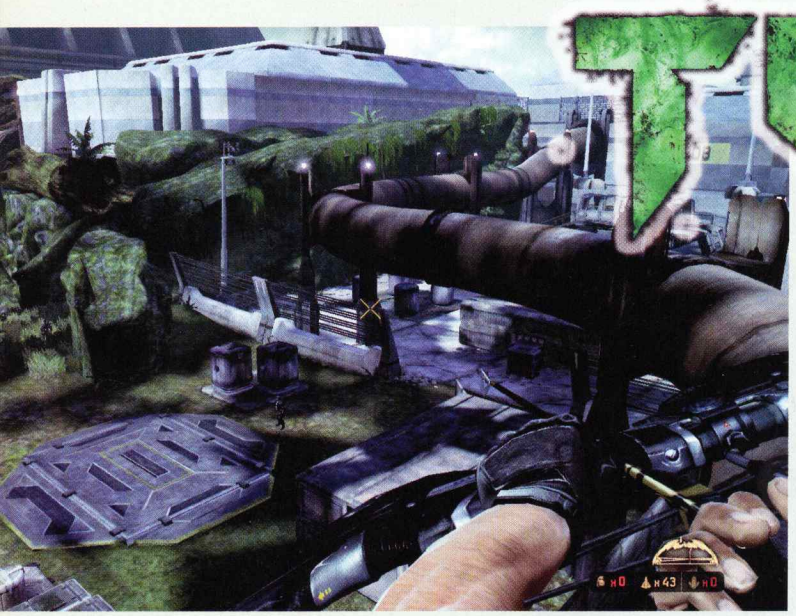
GAMEPLAY: Da se primetiti da igri treba još "peglanja", ali to ne znači na nije dobra, nego da joj malo fali da bude odlična — 4+

ZAKLJUČAK: *Age of Conan je ozbiljan igrač u konkurenciji najboljeg MMORPG-a i verovatno će imati ogromnu populaciju igrača, ono što je do sada uspevalo samo WoW-u* — 5–

Tekst: Vladislav Herbut

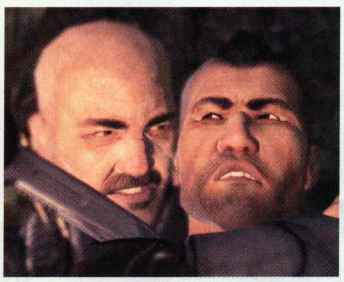
TUROK

Posle next-gen premijere konačno nam je stigla i PC verzija



Luk i strela predstavljaju odlično rešenje za stealth killove iz daljine

Snajperski pogled na bitku dinosaurusa i Kejnovih trupa



'De si poš'o, dečko? FMV sekvence između misija solidno su režirane

Bacač plamena je najoptimalnije rešenje za borbu protiv gigantskih škorpija

Turok, zvezda prošlovekovne FPS franšize sa PC-a, Nintenda, Xboxa i drugih igračkih platformi, zimus se vratio na aktuelnu generaciju konzola. Dolazi bez ikakvog prefiksa čime simbolički raskida sa pomalo neozbiljnom prošlošću lovca na dinosauruse donoseći mračniji i ozbiljniji zaplet koji našeg junaka igračkoj publici predstavlja u potpuno drugačijem svetlu.

Zahvaljujući Kejnovim eksperimentima sa planetarnim ekosisistemom, džungle neimenovanog sveta prepune su neprijateljski raspoložene faune. Nekoliko vrsta dinosaurusa, rasa mutiranih škorpija i horde Kejnovih plaćenika čine protivnički arsenal koji ćete umlaćivati u ovom FPS-u prosečnog kvaliteta. U odnosu na ostale predstavnike žanra, Turok ne nudi ništa što bi se izdvajalo posebnim pedigreom, osim suvog kvaliteta akcije i borbe sa protivnicima neljudskog porekla. Napucavanje sa njima nema linearni i predvidljivi karakter kao puškaranje sa vojnicima koje pogoni katastrofalno loš AI. Pored uobičajenog oružja nalik na pištolj, sačmaru, snajper i mitraljez, Turok raspolaže i nožem za stealth killove iz neposredne blizine, kao i trademark lukom i strelom koji u rukama preciznog igrača mogu da budu zaista ubojiti. Od četiri slota za oružje, luk i nož čine obavezne dodatke koje je nemoguće izbaciti, dok druga dva možete popuniti po sopstvenom izboru alatkama nalik na Chaingun, Pulse Rifle, bacač plamena i sličnim zanimacijama. Boss fajtovi takođe nisu loši, mada neki od njih zahtevaju mnogo probe i greške zbog nelogičnog karaktera početnih postavki (slučaj Spider Tanka, koji će vas ubiti čim dođe na poziciju, ukoliko odmah ne pojurite u zadnji deo baze i uzmete bacač raketa, što ne možete znati pre nego što vas ubije nekoliko puta).

U odnosu na konzolne verzije, PC Turok pati od nekoliko manje-više ozbiljnih problema, od kojih je najevidentniji onaj sa bagovitošću quick save/quick load sistema, koji u većini slučajeva uzrokuju prekid skripta u okviru nivoa i nestajanje protivnika, što podrazumeva potpuni restart levela i prelazak čitavih deonica od početka. Učitavanje nivoa na PC-ju sporije je čak i od verzije sa Xboxa 360 (što je potpuni apsurd jer se igra u celosti instalira na HDD-u). Dalje, igra se povremeno i bez ikakvog vidljivog razloga uspori do granice neigrivosti, što u kombinaciji sa nerealno velikom hardverskom zahtevnošću zaista nervira. Šlag na tortu je veličina igre koja dolazi na dva dual-layer medija i na hardu zauzima gotovo 17 GB prostora.

Sve u svemu, u pitanju je konzolni port slabog kvaliteta, vredan pažnje isključivo FPS zaluđenika koji moraju da probaju baš sve što se pojavi na tržištu.

Turok

ŽANR: FPS
IZDAVAČ: Propaganda Games/Touchstone
BROJ IGRAČA: 1-16
TERMIN: 22. april
PLATFORME: **PC** PS3 360 Wii PS2 NDS PSP
ZAHTEVI: PIV 2,4 GHz, 1 GB RAM, grafička sa 128 MB RAM

\+ Borba protiv dinosaurusa i mutiranih škorpiona, interesantni dijalozi

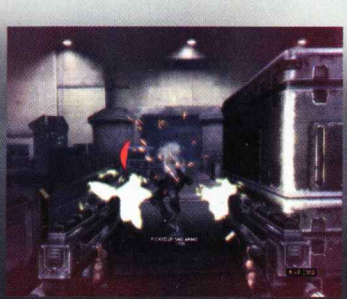
\- Srednje žalosna grafika, loš AI ljudskih protivnika, quick save/load sistem ne radi

GRAFIKA: Globalno odsustvo detalja džunglu i enterijere čini jednim od najneimpresivnijih okruženja u modernim first-person shooterima — 3

GAMEPLAY: Nivoi u kojima se sukobljavate za faunom (dinosaurusi i škorpije) variraju od dobrih do odličnih, sve ostalo je ispod proseka — 3+

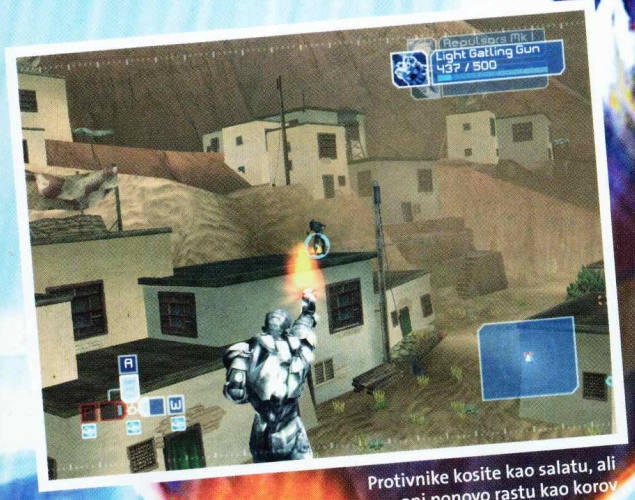
ZAKLJUČAK: *Loše izvedeni port/konverzija potpuno prosečne pucačine za novu generaciju konzola, koju iz potpunog čabra vadi napucavanje sa životinjskim svetom* — 3

Bliski susret sa Velosiraptorom rešićete u svoju korist tačnim pritiskanjem sekvence komandi



Svako oružje u igri možete dualwieldovati, čime nanosite dvostruki demidž, ali gubite mogućnost preciznog nišanjenja

Tekst: Stojan Karamatijević



Protivnike kosite kao salatu, ali oni ponovo rastu kao korov

IRON MAN

"Nobody wants him, they just turn their heads..."

Ako i uspeju da vas roknu, igra vas oživi posle samo nekoliko sekundi pauze

Okoline su neinspirativne, a boje muljave

Ni protivnička borbena vozila ni super zlotvori ne unose dovoljno živosti u akciju

Nastavite niz: dobra pesma Black Sabbatha, legendaran strip serijal, iznenađujuće zabavan letnji holivudski blokbaster... Naravno: na kraju uvek sledi video igra zasnovana na filmu, za što više platformi, ne bi li se od dece koja su uživala u filmu na brzaka namakao koji dolar ili evro.

U slučaju Iron Mana, ovo je urađeno toliko suptilno, otprilike kao ubod prstom u oko, jer je igra napravljena tako da na svim mogućim platformama funkcioniše sve lakše što je veća baza korisnika. I dok se u svetu video igara kao interesantan pokazatelj stanja tehnologije može posmatrati činjenica da igra sa istim engineom može da šljaka i na prenosivoj konzoli i na PC-u, ipak je bolno jasno da se, pre svega, radi o otaljavanju.

Da, narode, igra Iron Man apsolutno je ista u svim mogućim verzijama i u svim verzijama dosledno je loša. Ako niste gledali film, ne pokušavajte da nađete mnogo smisla jer se prikazivanje priče svodi na cut-scene koje pretpostavljaju da ostatak znate. Grafički se može reći da je igra pristojna, naročito u verziji za starije konzole, ali u verziji za PC i konzole aktuelne generacije samo ima veću rezoluciju. Igrivost je već hiljadu puta viđena i ne uspeva baš da vam prenese doživljaj da vodite megabaju u odelu od neprobojnog metala sa gomilama smrtonosnih gadžeta u borbi protiv tenkova, aviona i drugih superheroja.

Sve misije (ukupno njih 14) svode se na vaše glavinjanje i tabanje kroz nivoe koji se i nisu baš ubili od lepote, a dizajn im je dosta generički. Dobijete ciljeve misija, koji se skoro uvek svode na "ubij X protivnika" ili "uništi Y nečega". Cilj vam se pojavi na ekranu u vidu "pointera" i prikaza razdaljine do lokacije, a vi gruvate ka njemu dok vas napadaju horde i horde istovetnih, glupavih protivnika, bez checkpointa, sa nejasno objašnjenim i teško ostvarljivim sekundarnim ciljevima. S obzirom na sve to, ni odabir odela pre misije, ni raznovrsno naoružanje, kao što je bacač plamena, zrak ubica iz grudi ili rakete, ni letenje ili mogućnost prebacivanja energije iz jednog dela odela u drugi (čime, recimo, možete da ojačata naoružanje ili izdržljivost) ne može da učini da se osećate kao pravi super heroj. Prve misije donekle su i zabavne, jer protivnike kosite kao salatu, ali kasnije ih ima sve više, sve su uporniji, pa težina igre naglo skače i vi se zapitate šta to uopšte radite i čemu sve to...

Od silnih protivnika koji se vraćaju čim ih roknete i do bola usporavaju napredak, nećete stići mnogo da se divite nivoima. To je sasvim u redu jer, kao što rekosmo, nivoi nemaju nikakve pametne cake u dizajnu, a ni grafika nije naročito dobra – okoline su generičke koliko su protivnici bezlični. Valjda je sve to zato da bi igra išla glatko i na starijim sistemima. Glasovna gluma je pristojna, a efekti su pošteno urađeni. Srce će vam možda malo zaigrati na akorde Sabbatovog "Iron Mana", ali da nema te pesme, muziku niko ne bi zapamtio.

S obzirom na sve ovo, od igre se možda u teoriji i moglo očekivati da bude malo drugačija od silnih sličnih licenciranih naslova. Nažalost, stvarnost se umešala i sve upropastila.

Iron Man

ŽANR: 3D akcija
IZDAVAČ: Sega
BROJ IGRAČA: 1 TERMIN: 2. maj 2008.
PLATFORME: PC PS3 360 WII PS2 NDS PSP
ZAHTEVI: P IV 2,4 GHz, 1 GB RAM, 3D grafička sa 256 MB

\+ Razna oružja, Iron Man odelo, pesma Black Sabbatha
\- Gruba grafika, očajan dizajn nivoa, repetativna borba

GRAFIKA: Na nivou konzola prethodne generacije sa veoma grubim detaljima i efektima koji nikoga neće oduševiti. 2

GAMEPLAY: Potpuno odsustvo osećaja da upravljate jednim super junakom kao što je Iron Man. Misije znaju da budu veoma teške 2

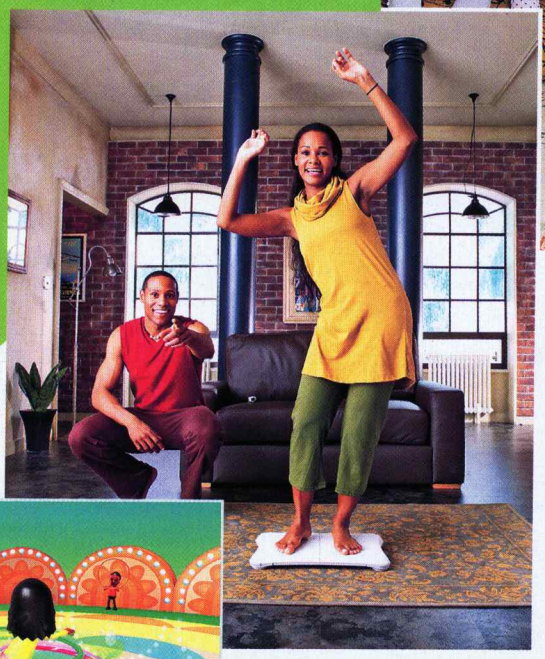
ZAKLJUČAK: *Morali su da pokvare jedan od retko pristojnih holivudskih superherojskih filmova generičkom 3D akcionom igrom. Doduše, već smo navikli da igre po filmovima ne vrede ništa...* 2+

Tekst: Mihailo Tešić

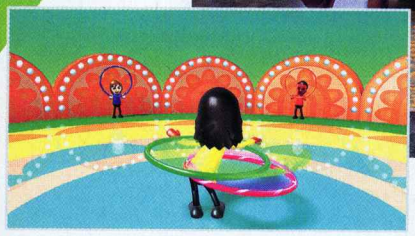
wii

Wii Fit

Još jedna demonstracija kreativnosti iz Nintendoa... i dobar način da se malo razmrdate kod kuće



Balance Board detektuje na koju stranu se naginjete



Igranje hula-hoopa podrazumeva da konstantno vrtite kukovima

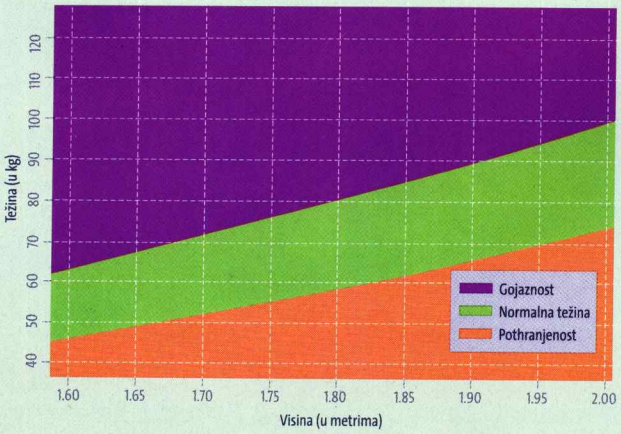
Nemojte pokazivati devojci step aerobik program jer se tad možete oprostiti od svoje konzole...

Fitness formula: Šta je Body Mass Index?

Body Mass Index (BMI) – ili indeks telesne mase – broj je koji služi za procenu telesne težine. On se dobija po sledećoj formuli:

$$BMI = \frac{\text{težina}}{\text{visina}^2}$$

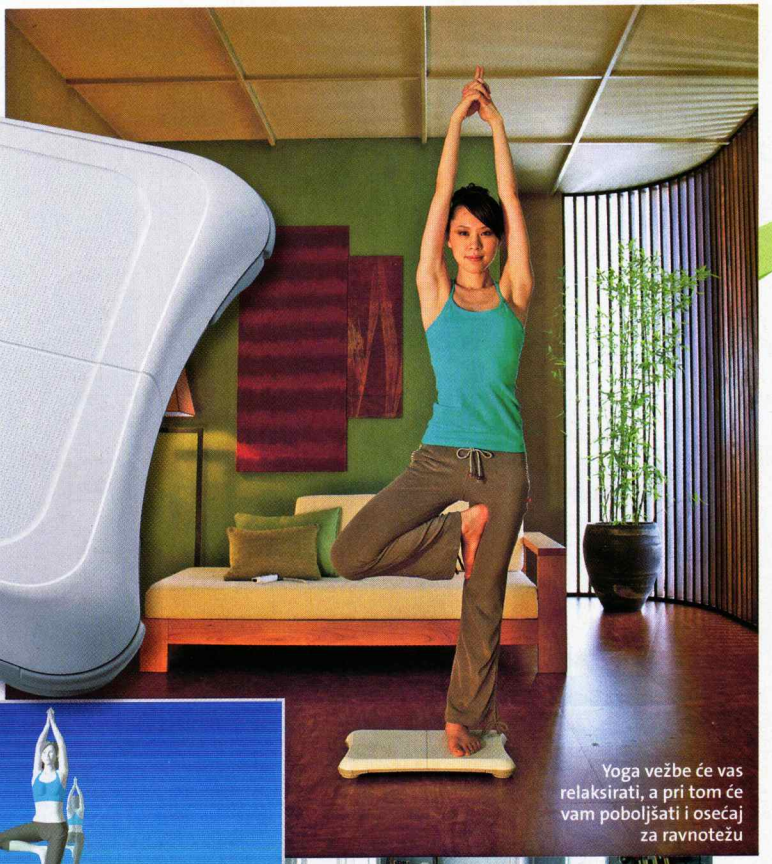
Rezultat između 19 i 24 kg/m² normalna je vrednost za odrasle osobe. Osobe, koji imaju više od 30 kg/m² smatraju se gojaznim i trebalo bi da smanje telesnu masu. Ipak, BMI ne prihvataju svi medicinski stručnjaci jer daje grubu procenu i ne uzima u obzir sve relevantne faktore, kao ni to da telesnu težinu čine masna i mišićna tkiva.



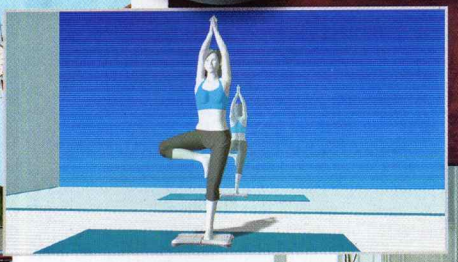
Mislimo da nije preterivanje kada kažemo da je Wii Fit nešto što je svako od nas igrača odavno potajno priželjkivao. Odlasci u teretanu nekada predstavljaju veći napor nego samo vežbanje, dok druge aktivnosti, poput vožnje bicikla, trčanja, ili fudbala, često zavise od godišnjeg doba i atmosferskih prilika. Umesto toga, sve što vam treba da biste bili u formi jeste najnoviji megahit iz Nintendoa koji, ipak, ne možemo nazvati igrom. Umesto da bude samo još jedna demonstracija različitosti Wii-ja od konkurenata, Wii Fit je zamišljen vrlo ambiciozno i može vam pomoći da umnogome poboljšate psihofizičko stanje.

Najveća specifičnost ovog ostvarenja, ali i razlog njegove prilično visoke cene jeste Wii Board, posebno postolje koje ćete koristiti za veći

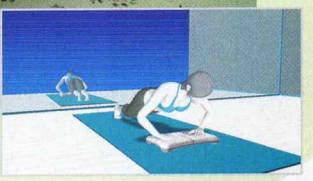
WII board je izrađen od vrlo kvalitetne plastike



Yoga vežbe će vas relaksirati, a pri tom će vam poboljšati i osećaj za ravnotežu



Snowboard je igra u kojoj konačno upravljate telom, a ne tastaturom ili gamepadom



Sklekove možete raditi i bez Nintendoa, ali će vam Wii Fit ukazati na to da li ih radite pravilno!

deo aktivnosti. Njegov robustni izgled i prilična masa sugerišu da je reč o kvalitetnom uređaju, ali Nintendo savetuje da ga ne koriste osobe teže od 150 kg.

Na početku će se od vas zahtevati da izmerite svoj indeks težine, odnosno centar gravitacije, nakon čega ćete (verovatno) dobiti šokantan podatak da je vaša Wii Fit starost znatno veća od broja godina. Nakon toga, možete odrediti ciljeve, na primer, da u određenom periodu izgubite odgovarajući broj kilograma, a vaš vodič, simpatično animirani Wii Board daće vam sugestiju koliko su oni realni, tako da ih možete dodatno uskladiti.

Ukupno 40 vežbi podeljeno je u nekoliko kategorija, već u zavisnosti od toga da li želite da radite na jačanu mišića, smanjivanju telesne mase ili balansu, mada je idealno da ih sve kombinujete u sesije, koje bi trebalo da traju barem 30 minuta. Za svaku od njih imaćete instruktora koji će vam ih demonstrirati i čak ukazivati na greške koje pravite, mada od toga ne treba očekivati čuda. Naravno, daleko zabavnije su mini-igre poput udaranja lopti glavom, ski-skokova, slaloma ili čak trčanja koje ne zahteva Wii Board, već vaš tempo prati preko Wiimotea, koji za tu priliku treba staviti u neki od prednjih džepova (ili držati u ruci, mada naša praksa nije pokazala da je to baš najbolje rešenje). Džoging je i jedini mod u kojem može učestovati još jedna osoba, naravno, pod uslovom da imate dodatni kontroler. Izbor vežbi koje možete raditi na početku prilično je skroman, što će možda razočarati (retke) korisnike koji su u odličnoj formi jer je potrebno sakupiti određenu minutažu kako biste otključali nove. Za sve ostale, to je način da se zaštite od preforsiranja, mada svaku aktivnost možete ponavljati do mile volje. Nemogućnost kreiranja određenog seta vežbi koji bi se smenjivao u nizu jedina je ozbiljnija mana. Ovako, posle završetka svake od njih, potrebno je da se prvo vratite u glavni meni i učitate neku drugu. Program, doduše, beleži vaše omiljene aktivnosti, ali to je slaba uteha.

Ako nemate mogućnost da se često bavite fizičkim aktivnostima van svog doma (ili vas to jednostavno mrzi), ovo je sjajna alternativa i novčana investicija zbog koje nećete zažaliti. Pri tom, ne treba zaboraviti da ćete Wii Board moći da koristite i u drugim ostvarenjima koja će se pojaviti već za nekoliko meseci.

Wii Fit

ŽANR: sportska
IZDAVAČ: Nintendo
BROJ IGRAČA: 1-2
TERMIN: 25. april
PLATFORME: PC PS3 360 **WII** PS2 NDS PSP
PODRŽAVA: 480p, 16:9, Wiimote i nunčake, Wii Board

\+ Dobar izbor vežbi i zabavnih mini-igara, Wii Board odlično je izrađen

\- Nemogućnost kreiranja seta aktivnosti, slaba grafika

GRAFIKA: Već smo navikli na osrednju grafiku na Nintendo Wii konzoli ali nam se čini da je moglo i bolje od ovog — 2

GAMEPLAY: Wii Fit je odličan za psihofizičku kondiciju igrača pre svega što je vaše telo kontroler — 5

ZAKLJUČAK: *Wii Fit nije savršen, ali je daleko zabavniji od bilo kojeg drugog vida vežbanja* — **4+**

Tekst: Vladimir Dolapčev

Najveće bitke 13. veka nisu ni izbliza tako lake kao što smo zamišljali

Posle fantastičnog serijala Space Rangers, interesantnog serijala Star Wolves, igara UFO Aftershock i Fantasy Wars, sledeća igra na listi 1C Company jeste ništa manje dobra igra XIII Century. Na prvi pogled deluje kao osiromašena i bleda kopija Medieval II: Total War, ali ispod toga krije se veoma dobra igra.

Prvo što ćete primetiti jeste nedostatak globalne kampanje. XIII Century podeljen je u šest kampanja, od kojih u svakoj ima pet bitaka. Kampanje su podeljene na osnovu zemlje koju vodite, odnosno, pet vojnih sila 13. veka (Englezi, Francuzi, Nemci, Rusi, Mongoli), dok šestu čine bonus misije koje možete igrati samo ako ste završili sve prethodne kampanje. Bitke prelazite jednu po jednu s tim da ih morate prelaziti datim redosledom jer završavanjem svake bitke otključavate sledeću u nizu, i tako redom. Obrađene su neke od najvećih bitaka 13. veka i, iako sve deluje pomale bledo kao skup skirmish misija, kada zaigrate prvu bitku, odmah ćete shvatiti koji su aduti ove igre. Ono što će vam odmah na startu privući pažnju jesu veoma detaljni statistički podaci za svaku jedinicu. Ovi podaci nisu tu samo radi fazona već su jedan od presudnih elemenata prilikom planiranja strategije. Pored toga treba uzeti u obzir i gomilu drugih faktora kao što su teren, moral, vojni manevri, prednosti i slabosti određenih rodova vojske. Sve to zajedno utiče na ishod bitke. Izbor jedinica relativno je sužen i svodi se uglavnom na elementarne jedinice tog perioda i države pod čijom zastavom se borite. Statistički podaci, uz karakteristike jedinice, daju podatke i o tome da li su im zaštićeni bokovi i pozadina, njihovo brojčano stanje (broj ranjenih i poginulih) kao i moral. Bitno je naglasiti da je igra poprilično teška čak i za veterane ovog žanra igara. Nemojte se zavaravati da će, ako ste na početku bitke brojčano nadmoćniji, to biti dovoljno da rushujete protivnika i da ćete pobediti. AI protivnika stvarno je dobar i iskoristiće svaku grešku i rupu u odbrani koju ste prevideli. Za pobedu je neophodno sve strateško umeće koje imate. Kopljanici u prve redove, strelci na uzvišen teren, konjicu koristite da zaobiđete protivnika skrivenim stazama i napadnete ga sa bokova ili još bolje s leđa. Potrebno je da kombinujete više raznih manevara istovremeno i da ih savršeno tajmirate da biste pobedili. Čak i kada mislite da dobijate bitku jer su svi aduti na vašoj strani, ne smete se opustiti jer je AI u stanju da lansira nekoliko preciznih kontranapada u momentu kada se najmanje nadate i preokrene bitku u svoju korist. Stoga morate pre svake bitke dobro osmotriti teren i videti šta od toga možete iskoristiti, a šta ne smete dozvoliti protivniku da upotrebi protiv vas.

Iako grafika nije fantastična, dovoljno je dobra da prikaže šaroliki teren i raznolikost jedinica u bitci. XIII Century ne konkuriše Medieval-u II, ali pokazuje da bitke, ipak, mogu biti mnogo realnije, a samim time i poprilično interesantnije.

Lordovi su najmoćnije jedinice na svakoj strani i znatno se razlikuju od obične konjice, izgledom i statistikama

Dok se sa jedne strane pešadija bori sa protivnikom, saveznička konjica juriša s leđa – dobitna kombinacija

U nekim misijama upravljaćete stvarno ogromnim armijama, mada to nije garancija uspeha

Svaka kampanja ima pet bitaka gde svaku sledeću otključavate prelaskom prethodne

Početno postavljanje formacije vaše armije može da bude presudno u nekim bitkama

XIII Century: Death or Glory

ŽANR: Istorijska real time strategija
IZDAVAČ: 1C Company
BROJ IGRAČA: 1-4 TERMIN: 12. mart
PLATFORME: PC PS3 360 Wii PS2 NDS PSP
ZAHTEVI: CPU 2.2 GHz, RAM 512 MB, VGA DX 9.0, 2GB HDD

\+ Fantastičan AI, uticaj raznih faktora na ishod bitke, detaljne karakteristike jedinica

\- Mali izbor jedinica, nedostatak globalne kampanje, težina

GRAFIKA: Grafika u XIII Century deluje pomalo zastarelo i može da predstavlja faktor koji će u startu odbiti jedan deo igrača — 3+

GAMEPLAY: Iako je igra teška zbog velike doze realnosti u bitkama, XIII Century pruža izazov koji retko kada imamo u igrama ovog žanra — 4+

ZAKLJUČAK: *XIII Century je svakako igra vredna pažnje najviše zbog toga što se ovde vidi trud koji je uložio razvojni tim da nadomesti manjak budžeta i da nije sve u "tehnikalijama".* — 4

Pogled iz kamere za nadzor i mapa lokacije

EXPERIENCE 112

Tvrdite da žanr avantura umire zbog nedostatka inovacija?

Brojne važne informacije Lea će saznati korišćenjem računara

U većini slučajeva žanr avanturističkih igara predvidljiv je do srži, ali Experince je totalno originalan, pa uobičajenu kontrolnu perspektivu izvrće naglavačke pružajući igraču priliku da iskusi nešto potpuno drugačije. Kontrolna shema igre, u kojoj umesto neposrednog imate posredni uticaj na kretanje i ponašanje glavnog junaka, predstavlja glavni fokus. Osnovni mehanički postulat igre jeste činjenica da su dvoje glavnih junaka sami za sebe potpuno bespomoćni: Lea bez vaše pomoći ne može da se kreće u mračnom tankeru prepunom zaključanih vrata, a vi, zabravljeni u sobi, nemate mogućnost za direktnu manipulaciju objektima u prostoru, tako da je kooperacija "slepog" izvršioca i "nepokretnog" kontrolora jedini recept za uspeh u igri.

Vaša radna površina, kompjuterska konzola koja dozvoljava pristup sigurnosnim kamerama, paljenje svetala, otvaranje prolaza i pristup bazi podataka predstavlja osnovno sredstvo za manipulaciju Leinim ponašanjem i kretanjem. U okviru nje imate pristup mapama svake pojedinačne palube, sa svojevrsnim "hotspotovima" koje je moguće aktivirati i izvršiti neku radnju. Na mnogim mestima nailazićete na vrata zaštićena šifrom, koju ćete morati da tražite analizom baze podataka, e-mailova i istraživačke dokumentacije na brodskoj računarskoj mreži. Ovo predstavlja sekundarni avanturistički elemenat igre, koji se detaljnošću i obimom u velikoj meri izdvaja od prostog kretanja i rešavanja terenskih zagonetki.

The Experience

ŽANR: 3D avantura
IZDAVAČ: DreamCatcher
BROJ IGRAČA: 1 TERMIN: 5. februar 2008.
PLATFORME: PC PS3 360 Wii PS2 NDS PSP
ZAHTEVI: PIV 1.6 GHz, 512 MB RAM, grafička sa 64 MB RAM

\+ Odlična ideja; revolucionarni kontrolni sistem; ubedljiv i uzbudljiv zaplet

\- Pomalo zastarela grafika; neadekvatna lokalizacija sa francuskog; bagovi

GRAFIKA: Donekle kaska za aktuelnim trendom; preklapajući "prozori" sa kamerama zahtevaju konstantno sređivanje virtuelnog desktopa — 4-

GAMEPLAY: Princip otvaranja puta i posrednog rešavanja zagonetki zaslužuje sve pohvale: jedina frustrirajuća stvar jeste nemogućnost automatskog vraćanja na lokacije koje ste već posetili — 4

ZAKLJUČAK: *Sjajna ideja i kontrolni sistem koji donosi dašak svežeg vazduha u svet avantura pomalo su "negativno kompenzovani" lošim prevodom i bagovima.* — 4

Tekst: Stojan Karamatijević

Osvojite Nintendo Wii

Zainteresovani ste za Wii Fit? Za početak potrebna vam je konzola, a Beosoft vam nudi mogućnost da je osvojite

Beosoft (Gospodara Vučića 162, Beograd, 011/3048-916 ili 3048-917, www.beosoft.co.yu) i Tehninginvest d.o.o., uvoznik i distributer Nintendo programa (011/2851911) poklanjaju vam Nintendo Wii konzolu!
Sve što treba da uradite jeste da na broj 4357 pošaljete SMS sa svojim odgovorom, ispred kojeg treba da otkucate prefiks sfun wii. Na kraju, dodajte svoje ime, prezime i adresu.
Primer pravilnog SMS-a:
sfun wii c Pantelija Topalović, Grobarska BB, Beograd
Cena SMS-a iznosi 20 dinara + PDV

Igre za Nintendo Wii konzolu dolaze na:
a) VHS kasetama
b) Blu-Ray diskovima
c) DVD-ovima

Odgovor na pitanje iz prošlog broja: **a** (Da)
Goran Antić, Smederevo, (0642998xxx)

Gorbash stvarno deluje kao džin među ostalim orkovima, zato ga se svi toliko i plaše

WARHAMMER MARK OF CHAOS BATTLE MARCH

Zelenokošci su u "Waaaagh" pohodu, dok Dark Elfovi kroje podmuklu mrežu zavere i obmane

Prošlo je godinu i po dana od pojavljivanja osnovne verzije, tako da je sada na red došla i prva ekspanzija. Kao što se moglo i očekivati, ovaj dodatak donosi nove frakcije, novu kampanju i nekoliko novih jedinica u postojećim frakcijama. Kampanja koja je dodata obrađuje uspon orkovskog vođe Gorbasha i njegovog bliskog savetnika Ork šamana Wazoga. Gorbash, koji je bio rob Dark Elfova i koji je skoro ceo svoj život proveo boreći se u arenama zarad zabave svojih gospodara, postao je veoma moćan ratnik koji je svojom pojavom ulivao strah protivnicima. Čarobnica koja ga je otkupila oslobodila ga je i dala mu koji koristan savet kako da okupi moćnu vojsku i osvoji zemlju ljudi. Ovo je, u stvari, tajni plan jednog Dark Elf klana da skrene pažnju svojih smrtnih neprijatelja High Elfova na sukobe sa Orkovima, dok će ih oni napasti kada to ovi najmanje budu očekivali.

Kampanju počinjete frakcijom takozvanih Zelenokožaca koju čine Orkovi i Goblini i koji nisu baš verzirani što se tiče vojne taktike, već sve rešavaju sirovom snagom. Juriš standardnih orkovskih jedinica može po snazi da se meri sa ljudskom konjicom, što znači da ćete prilikom sudara sa neprijateljem videti protivničke vojnike kako se razleću pod silinom vašeg juriša. Strelci im nisu tako precizni, ali ima ih mnogo i mogu dosta da istrpe. Sam vođa Zelenokožaca Ork Gorbash deluje zastrašujuće jer ide u visinu skoro kao dva normalna Orka i može stvarno mnogo da izdrži u borbi, čak i ako se sam bori protiv cele jedinice. Dark Elfovi će se s vremena na vreme ubacivati u kampanju kroz neke misije. Oni su sušta suprotnost od Orkova koji uživaju u borbi i jedva čekaju da ih neko povede u "Waaaagh" (war – rat), dok su Dark Elfovi mnogo prepredeniji i trude se da na najpodmuklije načine onesposobe protivnika.

Kampanja od samog početka zahteva poznavanje osnova ove strategije jer su misije teške i odmah se sukobljavate sa dobro organizovanim i pripremljenim protivnicima. Ipak, igranje Orkovima umnogome olakšava stvar jer njihova brutalna sila u većini slučajeva preovlada čak i najtvrdokornijeg protivnika. Nasuprot tome, misije Dark Elfova zahtevaju mnogo taktike, šunjanja, preciznih napada na određene lokacije i jedinice, maksimalno izbegavanje frontalnog sukoba i slično. Iako ovo zvuči interesantno, ove su misije mnogo napornije i teže od onih sa Orkovima jer u većini slučajeva ne postoje precizna i konkretna objašnjenja vašeg zadatka, tako da skoro bilo koji nepredviđeni potez može dovesti do ponovnog započinjanja misije.

Battle March će, nažalost, na većinu igrača ostaviti onaj bledunjavi utisak kao i original. Odličan pozadinski svet u kojem se igra odvija, dobra ideja, zanimljive frakcije a, ipak, sve vreme imate utisak kao da nešto fali. Battle March ima gotovo zagarantovani prolaz kod igrača koji su igrali i Mark of Chaos, ali kod ostalih malo teže. Šteta.

Mark of Chaos – Battle March

ŽANR: real-time strategija
IZDAVAČ: Namco Bandai Games
BROJ IGRAČA: 1-6
TERMIN: 21. maj
PLATFORME: PC PS3 360 WII PS2 NDS PSP
ZAHTEVI: CPU 2.4 GHz, 512MB RAM, DX9.0c VGA 128 MB

\+ Dve nove frakcije, nova kampanja, nekoliko novih jedinica u postojećim frakcijama

\- Nepromenjena grafika, težina igre, utisak da nešto nedostaje

GRAFIKA: Grafika koja je i pre godinu i po dana bila pomalo zastarela nije doživela nikakav napredak — 3

GAMEPLAY: Misije Orkova i Goblina su zabavne i na momente komične, dok su misije Dark Elfova naporne i ponekad frustrirajuće — 4-

ZAKLJUČAK: *Iako smo željno iščekivali mission pack, mora se priznati smo očekivali mnogo više. Ovaj dodatak će, nažalost, doživeti bledunjavi uspeh kao i osnovna verzija* — 3+

Black Orkovi su elitne jedinice Zelenokožaca i mnogo su bolje opremljenii za borbu

Prilikom duela sa ozbiljnijim protivnicima, Gorbash je prosto srećan jer je naišao na nekog dostojnog borbe

Dark Elf Assassini koriste senke da bi izbegli patrole a probleme rešavaju hirurški preciznim napadima

Tekst: Vladislav Herbut

Hmmm, baš me zanima pošto prodaju ove šarene ćilime

DRACULA: ORIGIN

Van Helsing ima misiju da uništi najmoćnijeg neprijatelja, a Drakula traži način da oživi svoju jedinu ljubav

Verovatno ne postoji osoba koja nije pogledala makar jednu ekranizaciju fantastičnog dela Brama Stokera – Drakula. S obzirom na to da postoji gomila nisko i visokobudžetnih filmskih obrada ovog dela, na red su došle i igre. Pred nama je jedan od pokušaja da se napravi verna slika ovog izuzetnog dela.

Nalazite se u ulozi poznatog holandskog profesora Van Helsinga koji je, osim po svojim predavanjima, poznat i kao ubica vampira. Ko ne zna zaplet, odmah da malo pojasnimo. Drakula je bio veliki hrišćanin i vojnik u krstaškim pohodima. Nakon što ga je njegova verenica izneverila i udala se za drugog dok je on bio odsutan, Drakula je sklopio pakt sa Princom Tame koji mu je podario dar i prokletstvo da bude biće noći i da se hrani ljudskom krvlju da bi preživeo, a njegova nagrada je besmrtnost. Ipak, njegova bivša verenica izvršila je samoubistvo čime je proklela sebe da večno luta zemljom, a Drakula je osuđen na usamljenu vladavinu. Videvši sliku verenice profesorovog učenika Mine koja izgleda kao inkarnacija njegove ljubavi, Drakula se bacio na pohod da pronađe spise pomoću kojih će dušu svoje verenice prebaciti u Minino telo. Profesorov cilj je da ga u tome spreči. Ovo je ujedno i zaplet u igri Dracula: Origin koja ime duguje činjenici da ćete kroz igru otkriti same korene zla u Drakuli.

Počinjete u svojoj kancelariji gde vam stiže uznemirujuće pismo. Vaš bivši učenik, koji je pokušavao da otkrije i ubije surovog vojvodu Drakulu, sa strepnjom pokušava da vam objasni da je njegova verenica Mina možda u velikoj opasnosti. Odatle ćete se odmah zaputiti prema Mini i njenom stanu. Tamo saznajete da je njena kućna pomoćnica ubijena na čudan način, oružjem koje ostavlja dva mala uboda na vratu. Pored toga, po novinama koje ćete pronaći u njenom stanu nailazite na još tri slična slučaja. Ukrštanjem linija lokacija na kojima su izvršeni napadi i lokacijama prema kojima se misteriozni napadač uputio, dobijate presek na starom groblju i napuštenoj rezidenciji. Pored Londona, put će vas voditi i u Kairo, zatim u Beč gde treba da istražite manastir prokletih monaha i, na kraju, ni manje ni više, već u sam Drakulin zamak u Transilvaniji. Osim osnovnog inventara, glavna stvar koju ćete često koristiti jeste dnevnik koji pamti sve spise/novine koje pročitate kao i kopije svih razgovora. Pored toga, igra ima i dosta dobar help sistem, a glavni junak neće vam dozvoliti da napustite neku lokaciju dokle god ne obavite sve bitne radnje vezane za nju. Na vama je samo da se bavite čuvenim pixel huntingom koji je ponekad i više nego zamoran. Ali poenta point&click avantura jeste da "usmeravate i klikćete", pa: ko voli – nek izvoli.

Dracula: Origin

ŽANR:	Point&click avantura
IZDAVAČ:	The Adventure Company
BROJ IGRAČA:	1
TERMIN:	27. maj
PLATFORME:	PC PS3 360 Wii PS2 NDS PSP
ZAHTEVI:	CPU 1,5 GHz, 512 MB RAM, DX 9.0c VGA 128 MB
+	Relativno dobro prenesena priča, zanimljive lokacije, simpatična grafika
–	Česta potreba za pixel huntingom, loš voice acting

GRAFIKA: Grafika je solidna i kombinuje 2D pozadine sa 3D likovima, ali u eri jakih grafičkih kartica očekuje se mnogo više — 3+

GAMEPLAY: Priča je protkana famoznom gotskom atmosferom, ali samo rešavanje problema ponekad je isuviše nelogično i zamorno — 4–

ZAKLJUČAK: *Dracula: Origin sigurno neće ostvariti uspeh kao film F. F. Coppole, ali je svakako jedna od boljih kompjuterskih verzija ovog čuvenog književnog dela* — 3+

Tekst: Vladislav Herbut

Velika grobnica iza vas nosi ključ za nastavak avantura, ali prvo treba ući u nju

Profesorova štićenica Mina je osoba oko koje se vrti cela priča

Mislim da sam izgubio sočivo ovde negde, samo što ne mogu sada da ga pronađem

Jada, koliko je lepa toliko je i zla, zaklela se da će čuvati svog gospodara Drakulu po svaku cenu

Zver od tastera

Saitek od sada u svom programu ima i ovu ultimativnu gamer tastaturu i to po ceni od "samo" 100 evra. Cyborg tastatura ima 12 programabilnih makrotastera, tri različite boje pozadinskog svetla sa providnim tasterima i nezavisno osvetljenje pojedinih tastera.
Info: www.saitek.com

ŠTA SVE IMAM:

- 12 programabilnih makro tastera sa tri programska moda
- Pozadinsko svetlo sa providnim tasterima u tri boje (crvenoj, zelenoj i narandžastoj)
- WASD, kursor i makrotasteri mogu imati drugačije osvetljenje od ostalih tastera
- Promenljivo LED svetlo
- Moguće je podesiti ugao pod kojim će tastatura da stoji
- Istovremeno se može pritisnuti i do šest tastera
- Multimedijalni tasteri (play, skip) i taster za podešavanje jačine tona
- Izdržljivi kursorski i WASD tasteri koji se mogu menjati
- SST softver za programiranje
- Veza: USB 2.0
- Windows XP, XP64 i Windows Vista (sve verzije)

PC značka

AMD želi da učini jednostavnijim kupovinu igračkog PC-ja – kao da kupujete konzolu. Tako će mainsteam igrači na osnovu oznaka tačno znati šta dobijaju bez potrebe da poznaju hardver. AMD Game Standard sistem moći će da potera igre u 1.280x1.024 sa 30 fps dok AMD Game Ultra ide na 1.600x1.200 u 30 fps. AMD Game minimum zahtevi su AMD Athlon 5600+ X2 procesor, ATI Radeon HD 3650 sa AMD 770 ili nForce 500 series chipsetom. AMD Game Ultra minimum zahtevi su Phenom X4 9650 processor, ATI Radeon HD 3870 i AMD 770 chipset.

AMD

PS3 za poneti

Kao i PSone, i PS3 je dobio poseban ekran kako bi se konzola mogla koristi i dok je igrač u pokretu. Koliko to ima smisla, ostavićemo vama da prosudite. Makar je proizvođač Shenzhen Madcow Digital Tehnology predstavio LCD displej koji se kači sa zadnje strane Playstationa 3, a pomoću 12V priključka moći će da se puni preko, na primer, upaljača u automobilu. Jedino što ćete morati da obezbedite jeste priključak za struju. Da biste nešto i čuli, Madcow se pobrinuo da se u paketu nađu i zvučnici, doduše, skromnih performansi.
Info: www.madcow.com

Za prave rokere

Umesto da Guitar Hero igrate pomoću isporučene plastične gitare, sada možete da uživate u svirci na pravim gitarama renomiranog proizvođača muzičke opreme Peavey. Pa dobro, makar će vam se činiti da su u pitanju prave. Svaki model napravljen je od drveta, ukrašen zanimljivim šarama i lakiran. Možete, po želji, iscrtati i sopstveni logo. Ipak, ova zabava vrlo je skupa: moraćete da iskeširate čak 400 dolara.
Info: www.peavey.com

Lampopunjač

Super ideja: svima je neophodna lampa za pisaći sto. A šta kažete na to da ona ujedno bude i iPod dock pomoću kojeg ga možete puniti, ali i pustiti muziku? Model iHL10 od iHomea podržava modele od 30 i od 60 GB, ali ova lampa može da svari i nano i mini-iPodove. Funkcijski tasteri su, u stvari, LED-ovi, pa lampa izgleda zaista hi-tech. Svetlost daje halogena sijalica od 35 vati. Lampe mogu da se kupe u crnoj i beloj boji, a koštaju 100 evra.
Info: www.lighttaccents.com

Dobra, stara vremena

Da li se još uvek sećate starih, dobrih džojstika sa arkadnih mašina, koji su se nekada koristili za igranje na kompjuterima? Fanovi video igara želeli su ponovo da "ožive" ove džojstike i napravili su svoje retro verzije. Možete ih pronaći na www.flickr.com/photos/shaolindrunkard. Nama se posebno svidelo ovo Bubble Bobble izdanje.

Mobimania

Kompletan izbor sadržaja na mobilnom WAP sajtu

wap.melodije.net

MULTIMEDIJA | VIDEO | IGRE | MELODIJE | LINKOVI

2228

Naručivanje sa fiksnog telefona sebi ili drugima na poklon!

0900 77 88 77*

KORISNIČKI CALL CENTER:
pon - pet : 10h - 16h
011 3971 545

SMS Kontakt centar:
Pošaljite nam vaše komentare i pitanja u sms poruci
KOM *vaš komentar* na **4634**.
Cena 5 din+pdv.

mt:s telenor

Melodije

MP3 • REAL AUDIO POLIFONE

HITOVI

6233 Seka Aleksić - Aspirin *MEGA HIT*
6234 Mile Kitić i Đogani - 4 strane sveta
2715 Donna Ares - To mi nije trebalo
2721 Jelena Karleuša - Tihi ubica
2722 Jelena Karleuša - Testament
2702 Dara Bubamara - Zidovi *HIT*
6066 Marija Šerifović - Molitva *HIT*
2696 Rihanna - Umbrella *HIT*
6069 Nelly Furtado - Say It Right
2709 In Vivo - Tu, tu *MEGA HIT*
2699 Juice - Brate Minli *HIT*
6070 Akon - Don't Matter
2697 Saša Kovačević - Ruka za spas *HIT*
6071 Beyoncé - Beautiful Liar
6047 Indy - Bato bre *HIT*
6061 Blizanci - Tuto kompleto
2702 Dara Bubamara - Zidovi *HIT*
6065 Ana Kokić - Svejedno *HIT*
6057 Beyonce - Irreplaceable *HIT*
6058 Justin Timberlake - My Love
6049 Slavica Ćukteraš - Mrgude
2703 Ana Nikolić - Devojka od čokolade
2706 Xenia - Dečko mi je umoran
6050 Tanja Savić - Poludela
2670 Blizanci - Laki
6001 Ana Nikolić - Romale Romali
6052 Saša Matić - Sve je na prodaju
6029 Tina - Kabrio porše
6025 Flamingosi - Lumperaj
2672 PussyCat Dolls - Buttons
6027 Goga - Gačice HIT

ZABAVNA

6000 Flamingosi - Ludi letnji ples
2612 Funky G - U tvojim kolima
6072 BG Sindikat - Alal Vera *HIT*
2698 Edo Maajka - To mora da je ljubav *HIT*
6068 Blizanci - Mambo Jumbo Serbiano
2601 Đogani - Jagode sa šlagom
2530 Đogani - Čekaj me kod kolima
2630 Funky G - Ponovo
2573 Dado Glišić - Sto bespuća
2529 Amadeus Band - Mesec dana
2385 Tijana Dapčević - Ona to zna
2634 Dado Glišić - Dišem al nisam živ
2527 Trubači sa Guče - Lane moje
2512 Tijana Dapčević - Sve je isto...

TRADICIONALNE

2286 Marš na Drinu - Tradicionalna
2089 Bože pravde - Himna
2090 Hej sloveni - Himna
2216 Kolo Užičko - Tradicionalne
2287 Moravac - Tradicionalna
2256 Zajdi zajdi - Tradicionalne
2252 Makedonsko devojče - Tradicionalne
2255 Tamo daleko - Tradicionalne

STRANA

2062 Beyonce - Crazy
2060 50 Cent - In Da Club
2465 50 Cent - Candy shop
2571 Madonna - Hung up
2064 Britney Spears - Toxic
2674 Beyonce - Deja Vu
2675 Madonna - Jump *HIT*
2624 Madonna - Sorry
2678 Fergie - London Bridge *HIT*
2562 The Black Eyed Peas - My Humps
2541 Black eyed peas - Don't phunk with my heart
2679 Robbie Williams - Love Light *HIT*
2481 Gwen Stefani Feat. Eve - Rich Girl
2538 Gwen Stefani - Hollaback Girl
2540 Black eyed peas - Don't Lie
2682 Justin Timberlake - Sexy Back
2533 Eminem - Ass like that
2673 RHCP - Dani California *HIT*
2507 The Chemical Brothers - Galvanize

NARODNA

2616 Saša Matić - Ruzmarin *HIT*
2535 Viki Miljković - Mahinalno
6055 Luis - Slike u oku *HIT*
6042 Stoja - Od splava do splava
2534 Seka Aleksić - Dođi i uzmi me
2627 Stevan Anđelković - Blesava
2655 Tina - Zaljubljena *HIT*
2610 Mina - Muziku pojačaj
2615 Milica Todorović - Uporedi me
2625 Milica Todorović - Reci ja
2452 Tina Ivanović - Bunda od nerca
2620 Mile Kitić - Luda devojka
2590 Aco Pejović - Taksi
2641 Blizanci - Jednom pokidano
2631 Jovana Pajić - Bmw
2515 Tanja Savić - Tako mlada
2589 Aco Pejović - Opušteno
2411 Darko Filipović - Ona, ona
6039 Indira Radić - Bio si mi sve
6018 Marko Bulat - Laž
6016 Jovana Pajić - Tako sam htela
2518 Slavica Ćukteraš - Prevari me
6048 Mira Škorić - Ista nam je tuga
6051 Nikola Rokvić - Povredi me
6041 Ljuba Aličić - Ciganin sam al najlepši
2621 Mile Kitić - Šampanjac

FILMSKA

2057 Sex i grad - Muzika iz serije *HIT*
2055 James Band 007 - Muzika iz filma
2459 TV Dnevnik
2568 Bolji život - Muzika iz filma
2049 Floyd - Muzika iz filma
2460 Noblice - Reklama
2458 Smogovci - Muzika iz serije
2050 Otpisani - Muzika iz filma

Ako želiš melodiju pod brojem 6233 pošalji:
Za **MP3** pošalji **MP 6233** u SMS poruci na 2228; Za **POLIFONU MELODIJU** pošalji **P 6233** na 2228;
Za **REAL AUDIO** pošalji **AMR 6233** na 2228.

Efekti

MP3 REAL AUDIO

BLESAVI ZVUCI

7295 Otpisani - Interpretacija Crnog Gruje
7202 Hip hop kokoška
7203 Smeh čoveka svinje
7196 Policijska sirena
7209 Legendo javi se - brđanski
7098 Žaba u blenderu
7107 Crazy frog narodnjak
7082 Mašinica za šišanje

ZVUCI ZA SMS PORUKE

7205 Napokon poruka - Slatko dete
7299 Emergency Destruct System *EXTRA!*
7111 Ciga - Kume, stigla poruka, da častiš
7094 Slobina poruka - Poruka sa onog sveta
7226 Boratova poruka *MEGA HIT*
9038 Mafijaška poruka *HIT*
9013 Message, Message - Ludačka poruka
7059 Sirena - Stari automobil
7254 Ha, ha, ha poruka
7076 Policijska motorola 2 - Kolega javi se!

FAZONI ZA ZVONO

7217 Telefon će eksplodirati *NOVO!*
7218 Leskovačko zvono *MEGA HIT*
7168 Ne diraj mi telefon
7093 Pijani miš *EXTRA*
7160 Mapet šou - Manamana
7088 Ciga - Kume daj da ti operem mobilni
9027 Techno BEBA
9044 Ludi hrčak

FAZONI IZ CRTANOG FILMA

9043 Food around the corner - Buva *EXTRA*
7157 Sunđer Bob - Uvodna pesmica
7158 Sunđer Bob - Ze je za zezanje *VRH*
7258 Sunđer Bob - Smeh
7062 Ptica trkačica
7064 Brzi Gonzales
7085 Stripi
7016 Ima li ludaka u tvojoj porodici?
7072 Hello my baby - Singing frog

ZEZANCIJE

7139 Šorka, cvet mladosti, utakmica
7011 Oj svijetla majska zoro (prđeži)
9024 Pčela ZOOM ZOOM
9021 Balkanski špijun zez telefonom
7087 Dečija ljubavna pesmica *SLATKO*
7151 Alooooo, ne diraj mi telefon

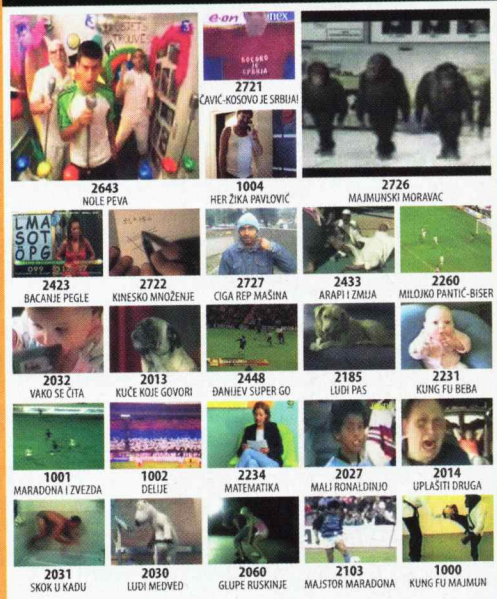
ZVUCI ŽIVOTINJA

7110 Vuk zavija
7081 Mačka skiči
9002 Delfin zvono
9003 Slon zvono
9006 Kokoška zvono
9005 Majmun zvono

Za **REAL AUDIO** pod brojem 9043 pošalji **AMR 9043** u sms poruci na 2228.
Za **MP3** pod brojem 9043 pošalji **MP 9043** u sms poruci na 2228.

Video

SMEH • SPORT • VIDEO



Za **VIDEO KLIP** pod brojem 2643 pošalji **V 2643** u sms poruci na 2228

ANIMACIJE

Za **ANIMACIJU** pod brojem 1021 pošalji **ANI 1021** u sms poruci na 2228

sms :)start
Najpopularniji SMS chat u Srbiji
70.000 ČLANOVA
:: S@VrŠeNo Z@ DeVoJkE :)
Mogu da te startuju samo osobe koje tačno odgovore na tvoja pitanja
:: IdE@LnO Za Mušk@RcE ;)
Možeš videti fotografije devojaka pre startovanja
:: FoTo PrEtR@ŽiV@NjE :0
Za foto pretraživanje koristite komandu F
1na1 SMS DOPISIVANJE
Pošalji S BRAVO na 5335
Cena poruke samo 6 din + pdv !

JAVA IGRE

IGRE I APLIKACIJE

Company of Heroes ©2006 THQ Wireless Inc. All rights reserved. Developed by Viva La Mobile Ltd. Viva La Mobile and its logo are trademarks and/or registered trademarks of Viva La Mobile Ltd. Tycoon Copyright ©2005 THQ. THQ Wireless, Mudtap and their respective logos are trademarks and/or registered trademarks of THQ Inc. Full Spectrum Warrior® 2004 Pandemic Studios, LLC. All rights reserved. Pandemic®, the Pandemic logo® and Full Spectrum Warrior™ are trademarks and/or registered trademarks of Pandemic Studios, LLC and are reproduced under license only. MotoGP 2007 © 2007 DORNA SPORTS, S.L. MOTOGP and related logos, characters, names, and distinctive likenesses thereof are the exclusive property of Dorna Sports, S.L. and/or their respective owners. Used under license.

NACIONALNA KLASA
U ulozi Flojda vozi čuvenog fiću u legendarnoj nacionalnoj klasi
2057

RAFAEL NADAL TENIS
Vladajte terenom u ulozi Rafe na svim aktuelnim terenima!
2412

COD 3
Il svetski rat, ostvarite konačnu pobedu u jednoj od najboljih pucačina svih vremena!
2411

Za **IGRU** pod brojem 2412 pošalji **JAVA 2412** u sms poruci na 2228.

KOLOR slike

POZADINE ZA MOBILNI

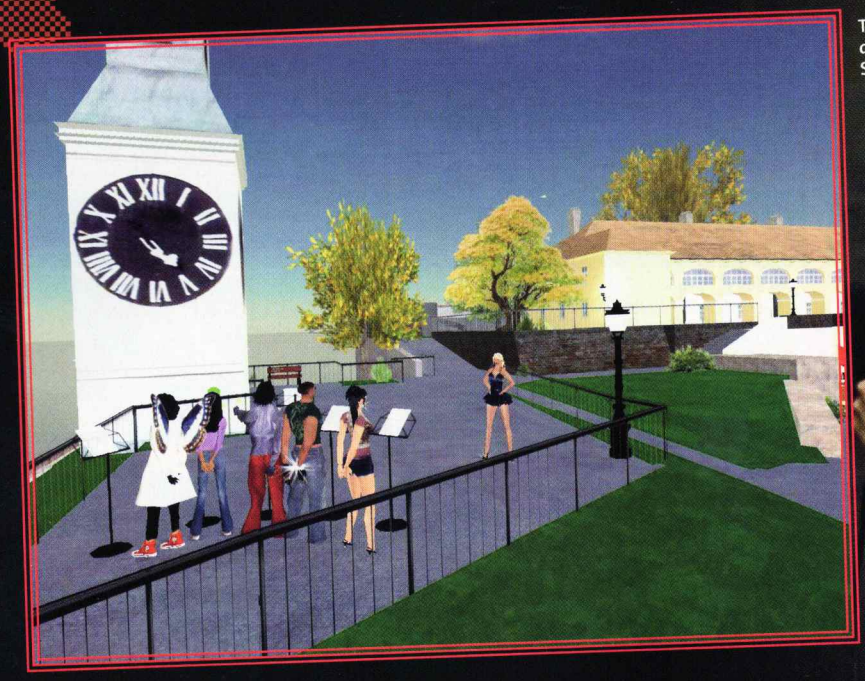
Za **KOLOR SLIKU** pod brojem 6024 pošalji **SL 6024** u sms poruci na 2228

MTS: Polifone i real audio melodije, kolor slike i animacije se naplaćuju 60 din + pdv; Video 75 din+pdv; MP3 90 din+pdv; JAVA 150 din+pdv. Za podešavanje GPRS-a pozovite 789.
U zavisnosti od modela mobilnog telefona može se dogoditi da pojedini servisi i/ili sadržaji ne rade. U tim slučajevima Mobimania neće biti odgovorna.
Telenor: Cena slanja sms poruke je 60 din+pdv za sve sadržaje. JAVA sadržaji se dodatno tarifiraju sa 150 din+pdv prilikom preuzimanja. Za podešavanje GPRS-a pozovite 9863.
Korišćenjem ovih usluga prihvatate da budete povremeno obaveštavani o novim uslugama. Za proveru da li tvoj telefon podržava JAVA igre poseti wap.melodije.net/isprobaj.

* Tarifiranje 0900:
30 DIN poziv + PDV
40 DIN minut + PDV

lmg mobile business solutions

Ratatouille© 2006 Disney/Pixar. Licensed by THQ Inc. SpongeBob Creature from the Krusty Krab © 2006 Viacom International Inc. All Rights Reserved. Nickelodeon, Nick Wireless Games, Nick.com, SpongeBob SquarePants and all related titles, logos, and characters are trademarks of Viacom International Inc. SpongeBob SquarePants created by Stephen Hillenburg. Used under license. Sopranos Poker © 2006 Home Box Office, Inc. All Rights Reserved. The Sopranos® and all related titles, logos, and characters are trademarks of Home Box Office Inc. Used under license. Developed by Firemint. Firemint and its logo are trademarks of reMere Pty Ltd. Worms 07. Worms © 2007 Team 17 Software. Worms and Team 17 Software are trademarks and/or registered trademarks of Team 17 Software Limited. Original concept by Andy Davidson. Developed by Rockpool Games Ltd. Rockpool and its logo are trademarks and/or registered trademarks of THQ Inc. THQ, THQ Wireless and their respective logos are trademarks and/or registered trademarks of THQ Inc. Red Faction 2© 2005 THQ Inc. Red Faction®, THQ, THQ Wireless and their respective logos are trademarks and/or registered trademarks of THQ Inc. All Rights Reserved. All other trademarks, logos and copyrights are property of their respective owners.

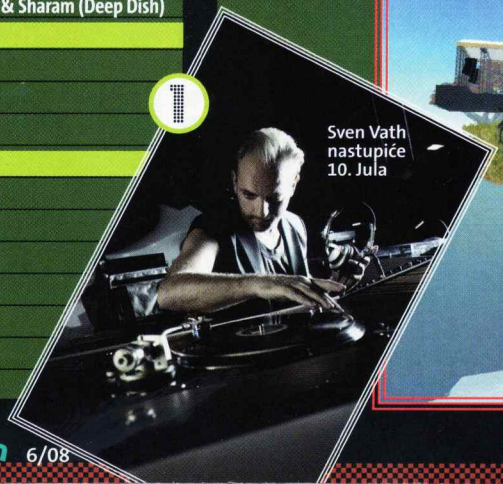


Tu pevuckate dok ne stignu Sex Pistols

LINE-UP 2008

- N.E.R.D.
- The BellRays
- Skream & Benga
- Noisia
- DJ Hype
- Roni Size Reprazent
- Sham 69
- Tiamat
- Miguel Migs ft. Lisa Shaw
- Audion Live
- Axwell
- Manu Chao
- Kruder and Dorfmeister Live
- Tiga
- Laurent Garnier
- 3 Juliette and the Licks
- Soulwax Live
- Booka Shade Live
- Gossip
- M.I.A.
- 2 Many DJ's
- Dubfire (Deep Dish) & Sharam (Deep Dish)
- 2 Primal Scream
- Claude VonStroke
- Ben Watt
- Francois K
- 1 Sven Vath
- Ministry
- Gogol Bordello
- The Hives
- Paul Weller
- Nightwish
- Sex Pistols

- Boom Pam
- DJ Click
- Drum `n` Zez
- Gustafi
- Kultur Shock
- Ognjen i prijatelji
- Orkestra del Sol
- Pannonija Allstars
- Shazalakazoo
- Sopot
- Terrakota
- Vasil Hadžimanov Band
- So Sabit
- Vrelo



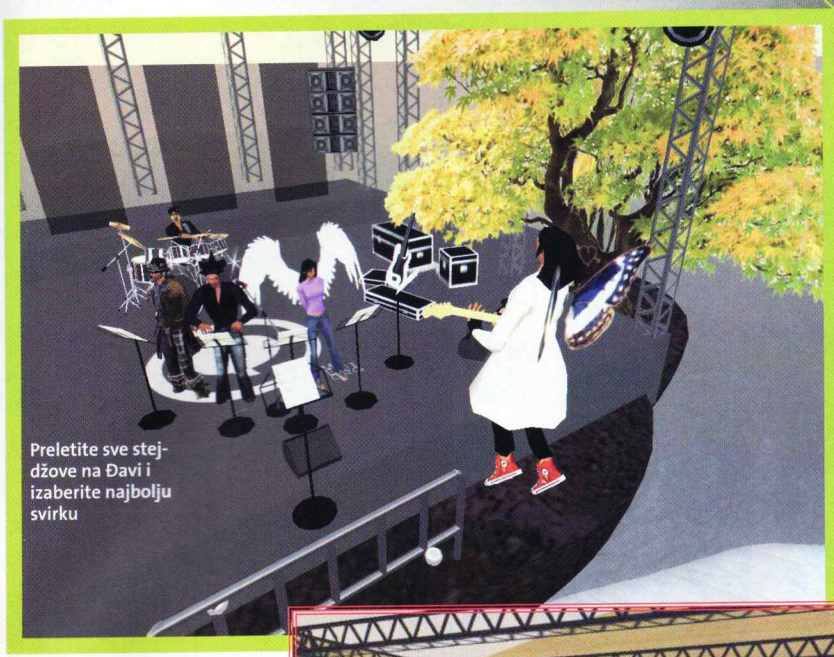
1

Sven Vath nastupiće 10. Jula

SECOND LIFE

EXIT

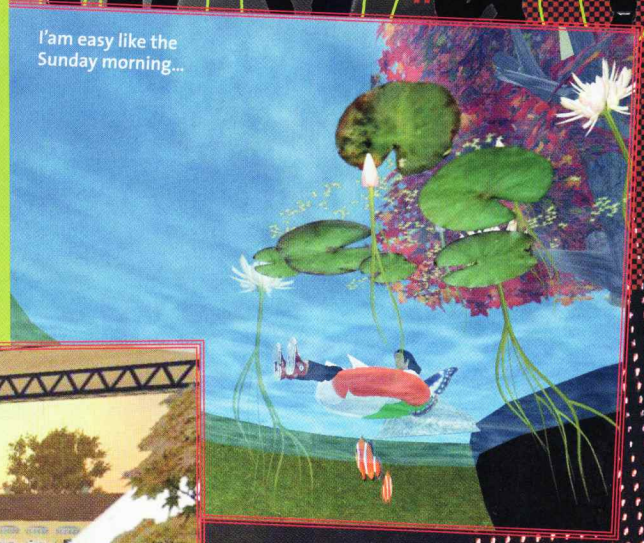
Leteća tvrđava Exit festivala lebdi iznad Srbije



Preletite sve stejdžove na Đavi i izaberite najbolju svirku

2

Premal Screen možete čuti 11. jula na mainu



I'am easy like the Sunday morning...

Za sve one koji ne mogu da dočekaju otvaranje kapija najvećeg festivala u regionu

Da li se ovo Nightwish sprema za svirku?

3

Second Life je 3D virtuelni svet koji u potpunosti kreiraju njegovi stanovnici. Od njegovog nastanka 2003. godine do danas naselili su ga milioni ljudi iz svih krajeva sveta... ne virtuelnog već pravog!

Second Life je potpuno uobličeno, funkcionalno društvo sa svojom valutom (takozvani, linden dolari), zakonima, stanovnicima... Na ogromnom prostoru trodimenzionalne planete možete graditi, udruživati se sa drugima, istraživati i družiti se. To je online svet bez granica koji sadrži sve što uobičajeni, svakodnevni život čini – životom.

Exit festival, naravno, nije propustio priliku da se nađe u ovom virtuelnom svetu i tako je stvoren nov život. Leteća tvrđava Exit festivala lebdi iznad Srbije i čeka na vas da joj se priključite. Teleportujte se na tvrđavu i u drugom životu Exita moći ćete da prisustvujete pripremi koncerta, da učestvujete u brojnim zanimljivim dešavanjima, ali i da osvojite neku vrednu nagradu.

Sve što treba za početak da uradite jeste da skoknete na zvanični sajt Second Lifea (www.secondlife.com) i skinete instalaciju koja je "teška" oko 35 MB. Nakon instalacije potrebno je da se registrujete na istom tom sajtu, a potom u Search polje otkucajte Serbia i teleportujte se. Sve što sada treba da uradite jeste da se pridružite Exit grupi i zabava počinje – potpuno besplatno.

Snalaženje u Second Life svetu biće poznato svima koji su barem jedanput probali neku MMO igru. Kretanje se vrši kursorskim tasterima dok iz pop-out menija klikom na desni taster miša stupate u interakciju sa okolinom i ostalim stanovnicima "drugog života". Kada se nađete na Petrovaradinskoj tvrđavi, na primer, kod sata, srešćete brojne egzitaše koji su u potrazi za zabavom i druženjem. Popričajte sa njiima preko chata ili komunicirajte direktno preko head-seta. Ako vam se osoba učini OK, sprijateljite se i krenite zajedno da odslušate neku svirku. Ukoliko ste željni da pomognete Exit festivalu, možete učestvovati u izgradnji, a ako želite da kulirate, možete, na primer, da letite iznad Tvrđave i posmatrate kako se atmosfera zakuvava.

Biti Exit građanin u virtuelnom svetu zaista je interesantno, međutim, slušanje Nightwisha uživo mnogo je moćniji i jači doživljaj. Stoga, svi na Exit!

www.exitfest.org

Juliette and the Licks: Od glumice do rokerke

Tekst: Lazar Parić

Top-lista video igara

Iako Grand Theft Auto nije izašao za PC, ogromna prašina, koju je ova igra podigla, plasirala ju je direktno na prvo mesto naše top-liste. Verujemo da će tu dugo i ostati...

No. Igra	Sistem	Žanr
1. Grand Theft Auto IV	PS3, 360	akciona avantura
2. Assassin's Creed	PC, PS3, 360	akciona avantura
3. Age of Conan	PC	MMO
4. Mass Effect	PC, 360	RPG
5. Turok	PC, PS3, 360	shooter
6. C&C3: Kane's Wrath	PC	RTS
7. Tom Clancy's Rainbow Six Vegas 2	PC, PS3, 360	akcija
8. UEFA Euro 2008	PC, PS3, 360	sportska
9. Devil May Cry 4	PS3, 360	akcija
10. Dawn of War: Soulstorm	PC	RTS

Igre za pusto ostrvo

Koje bi igre Ajs Nigrutin poneo sa sobom?

Ajzak, Čavo Ledeni, Ajzaklija Stomaklija – sve su to nadimci Vladana Aksentijevića iz grupe Bad Copy. Posetili smo ga u Kotežu i upitali: "Tebra, koju igru igraš?"

1 Grand Theft Auto IV (PS3)

Čudna je to igra. U suštini je ne volim, ali mi je strava da je igram po pola sata dnevno. Zbog nje imam novo parče hardvera u stanu – trojku!

2 Star Wars Republic Commando (PC)

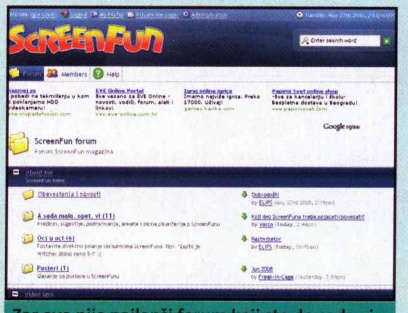
Ne pitajte me zašto, ali ovo čudo mi jako dobro leži. Valjda zato što se prži u timu, a ja sam timski igrač.

3 NBA Live 2005 (PC)

Ovo mi je i dalje najbolji basket, mada sam čuo da je NBA 2K8 za trojku baš gotivan. Aj' mi namestite na nagradnoj igri! (smeh)

Surftipps

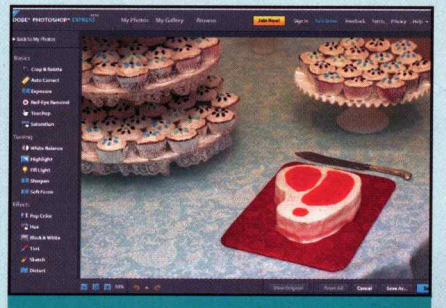
ScreenFun forum



Zar ovo nije najlepši forum koji ste do sada videli? Bez podsmeha, molim!

Eto, toliko ste ga čekali, i sada je konačno online! Forum ScreenFuna počeo je sa radom sredinom maja i do sada ima nekoliko stotina članova koji razmenjuju mišljenja o video igrama, hardveru, softwareu i kojekakvim glupostima koje moderatori ne stignu odmah da obrišu. Pozivamo i vas da se priključite u raspravu, a adresa je www.screenfun.rs/forum/

Photoshop za dž



Na raspolaganju su vam Basic, Tuning i Effect alati

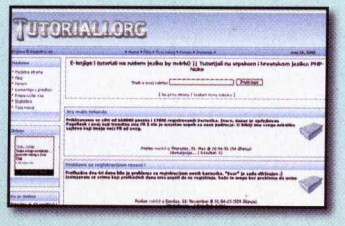
Svi mi volimo Photoshop, ali ne želimo da platimo ni dinara Adobeu, je l' da? A oni su tako dobri da su baš za nas bez love lansirali novi servis koji se zove Adobe Photoshop Express pomoću kojeg možete da editujete fotke i koristite najosnovnije alatke iz ovog moćnog problema. Sve je potpuno besplatno, a jedino što se od vas traži jeste da se učlanite. www.photoshop.com/express/

Urbani rečnik

Sigurno ste više puta do sada sreli sa novim nepoznatim rečima poput nerd, noob, lame, looner, geek i slično. Ukoliko niste sigurni šta te reči znače, skoknite na www.urbandictionary.com i sve nejasnoće biće razjašnjene.

Tutorijali

Gde, do đavola, da nađem uputstvo za hakovanje na srpskom jeziku? Ako želite da oborite ScreenFun ili NASA sajt, uputite se na www.tutoriali.org gde potpuno besplatno možete da skinete preko 300 e-bookova na razne programerske teme.

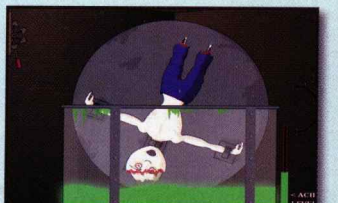


Otpevušite pesmu

Ako ne možete da se setite imena ili izvođača pesme koja vam se svidela, zašto je jednostavno ne biste otpevali ili odzviždali, a Midomi će se pobrinuti da je prepozna. www.midomi.com

Po ure torture

Evo konačno jedne obrazovne igre u kojoj ćete naučiti na koji način se ljudi mogu sve mučiti. Da li preferitate noževe, kiselinu, brijač ili kolac? Otkrićete svoju tamniju stranu na http://tinyurl.com/4qwfml



Tekst: Lazar Parić

slike u koloru

Ako želiš kolornu sliku pod brojem 4374 samo ukucaj C 4374 i pošalji na 7070. Cene 50DIN. (064/065), 50DIN. (063/062)

C

kolorne animacije

Ako želiš animaciju pod brojem 6108 samo ukucaj V 6108 i pošalji na 7070. Cene 50DIN(064/065), 50DIN. (063/062)

V

mp3

Ako želiš MP3 pod brojem 6055 samo ukucaj MP3 6055 i pošalji na 7070.
Cene 90DIN (064/065), 50DIN. (063/062)mreza.

Ekstra hitovi
6055 Ivkova Slava - Nesanica
6134 Himna Navijača Partizana - Volim Parizan
6100 Srbija - Navijačko skandiranje
6118 Prijatelji - Tema iz serije
6106 Under the Sea - Dizni
6116 Otpisani - Trubači
6091 Bože pravde - Himna (instumental)
6133 Inspektor Blaza - Pune tribine ludih navijača
6147 Trubni znak za povečerje
6121 Užičko Kolo
6145 Tamo daleko (instrumental)
6119 Sex i Grad - Tema iz serije

Hitovi narodne muzike
6170 Tozovac - Vlajna
6159 Dragana Mirković - Ako me ostaviš
6157 Bora Drljača - Otišla je Danijela
6169 T. Zdravković - Ispod palme na obali mora
6302 B. Zdravković - Kako starim sve te više volim
6305 Emina Jahović - Dal ona zna
6304 Donna Ares - To mi nije trebalo
6307 Sinan Sakić - Lepa do bola
6219 Blek Panters - Kakvu ženu imam
6211 Bojan Bjelić i Indy – Ekspresno
6208 Indy - Bato, bre
6206 Halid Beslic - Tuga
6201 Tina Ivanović - Kabrio porše
6188 Neda Ukraden - Januar i februar
6187 Mira Skorić - Ista nam je tuga
6001 Ceca - Pazi s kime spavaš
6073 Nikola Rokvic - Oprosti mojoj mladosti
6025 Ceca - Neodoljiv
6046 Elma - Gradske priče
6040 Silvana Armenulić - Šta će mi život
6087 Ljuba Aličić - Vrati se na mesto zločina

Hitovi zabavne muzike
6212 Marija Šerifović - Molitva
6217 Blizanci - Mambo Jambo Serbiano
6209 Željko Samardžić - Lice ljubavi
6214 Negativ - Prava stvar
6195 September - Cry For You
6185 Freestylers - In Love With You
6174 Zdravko Čolić - Sto Puta
6167 Marija Šerifović - Nije mi prvi put
6301 Ana Nikolić - Devojka od čokolade
6308 Željko Samardžić - Lice ljubavi
6172 Zdravko Čolić - Hajmo negdje nasamo
6166 Magazin - Oko moje sanjivo
6190 Nelly Furtado - Maneater
6076 50 cent - Candy shop
6151 Justin Timberlake - Sexy back
6138 Pussycat Dolls & Busta Rhymes - Dont Cha
6111 Metallica - Nothing Else Matters
6077 Crazy Frog - Axel F
6149 Beyonce ft. JayZ - Deja Vu
6020 Shakira - La tortura
6090 Lordi - Hard Rock Hallelujah (Finland)
6136 Black Eyed Peas - My Humps
6069 Ana Nikolic - Romale romali
6139 Us5 - Maria
6104 Sting - Desert Rose
6060 Madonna - Sorry
6099 Santana - Maria Maria
6052 Funky G - U tvojim kolima
6079 Zeljko Joksimovic - Michelle
6137 Iron Maiden - Number of the Beast
6078 Hari Mata Hari - Lejla
6083 Amadeus - 100 posto
6135 Ac Dc - Highway to Hell
6148 50 cent ft. Olivia - Best friend

SMS LJUBAVNI CHAT

Želiš li da upoznaš dečka? DA
Želiš li da upoznaš devojku? DA
Želiš li da imaš sms simpatiju? DA
Diskretno i anonimno? DA

Ukucaj DA i pošalji na 7070

ostale KOMANDE za LJUBAVNI CHAT:

Trazi korisnike koji su prijavljeni:
Ukucaj - DA trazi pol godine od do grad
primer: **DA trazi pol z god 20 35 grad Beograd**
(z - ženski pol / m - muški pol)
Pošalji SMS na 7070

Vidi šta je korisnik napisao o sebi:
Ukucaj - DA vidi ime korisnika
primer: **DA vidi marija23**
Pošalji SMS na 7070

Šta želi korisnik i šta su očekivanja:
Ukucaj - DA zeli ime korisnika
primer: **DA zeli marija23**
Pošalji SMS na 7070

Da pošalješ poruku i ostvariš kontakt:
Ukucaj - DA poruka ime korisnika tekst poruke
primer: **DA poruka marija23 cao kako si**
Pošalji SMS na 7070

za 064 i 065 mrežu

melodije

Ako želiš polifonu melodiju pod brojem 71004 kucaj P 71004 i pošalji na 7070. Cene 50DIN. (064/065), 50DIN. (063/062)

P

EUROSONG 2007
mp 71004 Marija Šerifović - Molitva
mp 71104 Bugarska - Elica Todorova & S. Jankulov
mp 71204 Gruzija - Sopho Khalvashi - My Story
mp 71304 Rusija - Serebro - Song Number One
mp 71404 Slovenija - Alenka Gotar - Cvet z juga
mp 71504 Ukrajna - Verka Serduchka - Danzing

HITOVI NARODNE MUZIKE
mp 71483 Sinan Sakić - Lepa do bola
mp 71283 Emina Jahovic - Dal ona zna
mp 71183 Donna Ares - To mi nije trebalo
mp 71973 B. Zdravković - Kako starim sve te više...
mp 71992 Seka Aleksić - Iskoristi moje mane
mp 71991 Nedeljko Bajić Baja - Mini Suknja
mp 71953 Šako Polumenta - Dočekajmo jutro...
mp 71923 Mile Kitić - Šampanjac
mp 71863 Dragana Mirkovic - Luče moje
mp 71772 Seka Aleksić - Dodji i uzmi me
mp 71743 Milica Todorović - Uporedi me
mp 71702 Sejo Kalač - Ala ala
mp 71670 Dragana Mirković - Kroz šljivike i livade
mp 71612 DJ Krmak - Šumaher
mp 71542 Tanja Savić – Tako mlada
mp 71522 Nedeljko Bajić Baja - Oficir s'ružom
mp 71472 Tina - Bunda od nerca

HITOVI ZABAVNE MUZIKE
mp 71583 Željko Samardžić - Lice ljubavi
mp 71383 O. Dragojević - Sa dva zrna lažnog srebra
mp 71083 Djogani - Kralj diskoteka
mp 71873 Ana Nikolić - Devojka od čokolade
mp 71942 Global Deejays - The sound of S. F.
mp 71933 Coolio - Gangstas paradise
mp 71892 Metallica - Nothing Else Matters
mp 71890 Kylie Minogue - I believe in you
mp 71861 Gwen Stefani - Rich Girl
mp 71832 Shakira - La Tortura
mp 71812 Linkin Park & Jay-Z - Numb-Encore
mp 71782 Rihanna - Pon De Replay
mp 71771 Iron Maiden - The number of the beast
mp 71752 Djogani - Čekaj me kod kolima
mp 71723 The Doors - Break on through
mp 71703 Madonna - Hung up
mp 71661 Prodigy - Smack My Bitch Up
mp 71643 Ana Nikolić - Romale Romali
mp 71603 Bob Sinclair - Love Generation
mp 71573 Bob Marley - I Shot The Sheriff
mp 71572 Djogani - Oženi me
mp 71553 Sting - Desert rose
mp 71503 50 Cent - Window Shopper
mp 71492 HIM - Wings Of A Butterfly
mp 71482 50 Cent - Outta Control
mp 71473 Luna - Šećeru
mp 71471 50 Cent Ft Olivia - Candy Shop
mp 71453 Santana - Maria, maria
mp 71443 Tatu - All about us
mp 71413 Željko Joksimović - Mišel
mp 71401 Nataša Bekvalac - Nikotin
mp 71363 The Prodigy - Out of space
mp 71352 Tijana Dapčević - Sve je isto samo...
mp 71351 Ekv - Par godina
mp 71343 Shakira - Dont bother
mp 71320 Ac/Dc - Highway To Hell
mp 71263 The Eagles - Hotel California
mp 71243 Pussycat dolls - Dont cha
mp 71222 Djordje Balašević - Ringišpil
mp 71192 Djogani - Jagode sa slagom

EKSTRA HITOVI
mp 71491 Top Gun - Tema iz filma
mp 71460 New York, New York
mp 71412 Bijelo dugme - Uspavanka za Radmilu M
mp 71380 Star Wars - The Imperial March
mp 71342 Sundjer Bob - Tema iz crtanog filma
mp 71151 Liga Šampiona
mp 71100 Goran Bregović – Kalašnikov
mp 71081 Shrek - Tema iz crtanog filma
mp 71062 Crazy Frog - Axel F
mp 70993 Kum - Tema iz filma
mp 70921 Otpisani - Tema iz serije
mp 70898 Ljubišino kolo
mp 70883 Prijatelji - Muzika iz serije
mp 70828 Pink Panter – Tema iz filma
mp 70816 Sex i grad - Muzika iz serije
mp 70752 Adams Family - Tema iz filma
mp 70731 Nemoguća misija - Tema iz filma
mp 70687 Cari – Muzika iz serije
mp 70610 Crvena Zvezda - Himna
mp 70510 Partizan - Himna
mp 70470 Bože pravde - Himna

MONOFONE MELODIJE Bez obzira Čije si mreže korisnik, a želiš melodiju pod brojem 71004, i imaš telefon NOKIA ukucaj MN 71004, ALCATEL-MA 71004, SONY ERICSSON-ME 71004, MOTOROLA-MM 71004, SAMSUNG-MSS 71004, SIEMENS-MS 71004, i za ostale EMS telefone-ME 71004 i pošalji na 7070. Cene 40DIN. (064/065), 50DIN. (063/062)

7070

mt:s
telenor

CENA POZIVA NA 0900 JE 50 din.+PDV bez obzira na dužinu trajanja poziva

0900 555-777
preko ovog fiksnog broja možete naručiti polifone melodije, kolorne slike i igrice

java igre

Ako želiš igricu pod brojem 3660 jednostavno ukucaj G 3660 i pošalji na 7070. Cena 150DIN

SAMO ZA 064/065

G

iTV MULTIMEDIA Morate imati podešen i ativiran GPRS na svom telefonu. Svi korisnici Čiji aparat podržava GPRS, mogu ga aktivirati pozivom CALL CENTRA na brojeve 789 (064 mreža) i 9863 (063 mreža). Nakon što aktivirate GPRS potrebno je samo da okrenete 0900/555-777 i pratite uputstva govornog aparata. Sve cene su bez PDV-a (18%).

PODRŽANI MODELI: Polifone melodije,kolor slike, real audio: NOKIA svi modeli sa kolor ekranima; SIEMENS SX1, ST55, ST60, A60, C55, C65, CX65, C6V, C60, M55, M65, MC60, S55, S65, SL55, S57C, SL65; SONY ERICSSON P800, P900, K700i, K500i, F500i, S700i, T610, T630, T300, T310, Z600, Z1010; ALCATEL ONE TOUCH 531, ONE TOUCH 535, ONE TOUCH 735, ONE TOUCH 525, ONE TOUCH 332; MOTOROLA V300, V400, V500, V600, V620, T720, A835, C385, C450, C550, C650, V180, V220, V525M, E365; SAMSUNG E105, E700, E710, E715, X60C, X100, C100, S500, S600, E100, E800, E820, S500, X100A, X600A, C100, C100G, D410, D410C, D415, E105, E300, E310, E600, E608, E710, E715, P100, P400, P510, P730, S100, S105, S200, S300, S300M, V200, V205, X430, X450; PANASONIC G50, G60, GAD87, X300, X66, X68, X70; QCI-31; SAGEM myV-65, myX-5m, myX-6, myX3-2, myX5-2; SHARP TM100, GX10, GX10i, GX15, GX20, GX30

GMC vam poklanja PlayStation 2

Distributer PlayStation programa za Srbiju GMC iz Novog Sada (www.gmc-yu.co.yu) poklanja vam PlayStation 2 konzolu! Sve što treba da uradite jeste da na broj 4357 pošaljete SMS sa svojim odgovorom ispred kojeg treba da otkucate prefiks sfun ps2. Na kraju SMS-a dodajte svoje ime, prezime i adresu.
SMS može da izgleda ovako:
sfun ps2 a, sfun ps2 b ili sfun ps2 c Ištvan Bećar Pecaroš, Ribolovačka 55, Kanal Cena SMS-a za sve mreže je ista i iznosi 20 dinara.

Koliko postoji igara za PlayStation 2:

a) manje od 1.500
b) preko 2.000
c) 4.867

Odgovor na pitanje iz prošlog broja: c (sto miliona primeraka)
Aleksandar Šešević (0648778***)

Osvojite Sony PSP

Evo još jedne prilike da osvojite ovu simpatičnu spravicu

GMC-YU (www.gmc-yu.co.yu), poklanja vam Sony PlayStation Portable Slim konzolu! Sve što treba da uradite jeste da na broj **4357** pošaljete SMS sa odgovorom, ispred kojeg treba da otkucate prefiks sfun psp. Na kraju, dodajte svoje ime, prezime i adresu. Primer pravilnog SMS-a: sfun psp a Korozija Autić, Radionička 1, Kragujevac
Cena SMS-a iznosi 20 dinara + PDV

Na kojoj frekvenciji radi procesor u PSP-u?
a) 333 MHz
b) 666 MHz
c) 3,2 GHz

WIN!

Odgovor na pitanje iz prošlog broja: b (Universal Media Disk) Raško Lazić, Beograd (0631175xxx)

ScreenFunShot

Osvojite pretplatu na ScreenFun

Zanimljive screenshotove iz igara, pošaljite na e-mail **shot@screenfun.rs** zajedno sa komentarom i osvojite tromesečnu pretplatu na Bravo ScreenFun! Screenshotove možete praviti pomoću softvera (npr. Snagit www.snagit.com ili FRAPS www.fraps.com), tasterom Print Screen (+ Paste u Paintu) ili iz same igre (konsultujte uputstvo). Željno iščekujemo vaše ScreenFunShotove!

BRAVO SCREENFUN No. 38 – 6/08 • Po licenci: HEINRICH BAUER ZEITSCHRIFTEN VERLAG KG Charles-de-Gaulle-Straße 8, D-81737 München

Osnivač-izdavač: NID "Color Media International" d.o.o.
Adresa redakcije: Radnička 30a, 21000 Novi Sad
Tel. 021/489-71-00
Fax: 021/489-71-26
E-mail: bravoscreenfun@color.co.yu

REDAKCIJA
Glavni i odgovorni urednik:
Igor Conić (igor.conic@color.co.yu)

SARADNICI
Mihailo Tešić, Vladislav Herbut, Stojan Karamatijević, Vladimir Dolapčev

PRODUKCIONI TIM
Šef produkcije: Aleksandra Prusina (aleksandra.prusina@color.co.yu)
Art direktor: Radovan Zorica (radovan.zorica@color.co.yu)
Redaktor: Dragana Prodanović (dragana.prodanovic@color.co.yu)

GRAFIČKA PRIPREMA
Grafički urednik: Valentina Arambašić (valentina.arambasic@color.co.yu)
Obrada fotografija: Nenad Lazić (nenad.lazic@color.co.yu)

LEKTURA I KOREKTURA
Ištvan Dević (istvan.devic@color.co.yu)
Snežana Matić (snezana.matic@color.co.yu)
Jelena Jakovljević (jelena.jakovljevic@color.co.yu)

PRETPLATA
polugodišnja 360 din., godišnja 720 din.
Telefon: 021/6417-334, 6417-333
E-mail: pretplata@color.co.yu

COLOR MEDIA INTERNATIONAL
Direktor: Milan Šobot (milan.sobot@color.co.yu)
Direktor razvoja: Miroslav Vajda (miroslav.vajda@color.co.yu)
Advertising menadžer: Siniša Đoković (sinisa.djokovic@color.co.yu)
Direktor produkcije: Bojan Vulin (bojan.vulin@color.co.yu)
Tehnički direktor: Srđan Plavšić (srdjan.plavsic@color.co.yu)
PR menadžer: Milica Milić (milica.milic@color.co.yu)

"Color Media International" je članica:
COLOR PRESS GROUP
Izvršni direktor:
Milan Šobot (milan.sobot@color.co.yu)
Zamenik izvršnog direktora:
Sreten Radović (sreten.radovic@color.co.yu)

ADVERTISING
Advertajzing menadžer izdanja:
Nevena Antonić (nevena.antonic@color.co.yu)

Novi Sad
Adresa marketinga: Bulevar oslobođenja 30a
Tel./fax: 021/446-011; 446-012; 446-013

Beograd
Adresa marketinga: Ljubostinjska 2
Tel. 011/3-810-810
Fax: 011/3-810-888

Marketing producenti:
Rajko Adamović (rajko.adamovic@color.co.yu)
Dušan Zoroe (dusan.zoroe@color.co.yu)
Lea Imeri (lea.imeri@color.co.yu)

COLOR PRINT
Štampa: "Color Print" d.o.o.
Adresa: Mileve Simić 27, 21000 Novi Sad
Tel./fax: 021/420-351; 424-835
E-mail: colorprint@color.co.yu

DISTRIBUCIJA
"DISTRI PRESS" d.o.o., Beograd
Adresa: Pregrevica br. 4, Zemun
Tel./fax: 011/219-7175, 3731-280

CIP – Katalogizacija u publikaciji
Biblioteka Matice srpske, Novi Sad
681.32 : 794
BRAVO screen fun / urednik Igor Conić. – 2005, 1– . – Novi Sad : Color Media, 2005–. – Ilustr. ; 28 cm
Mesečno
ISSN 1451-9925
COBISS.SR-ID 202489351

CRNA GORA
Uvoznik i distributer: "Monte Color" d.o.o.
Adresa: Boka Miraševića 15, Podgorica
Direktor: Milivoje Calić
Tel. 081/206-155, 206-156, 269-029

BOSNA I HERCEGOVINA
Uvoznik i distributer: "Svet Print" d.o.o.
Adresa: Slobodana Jovanovića 28, Banja Luka
Direktor: Ibojka Milošević
Tel./fax: 051/308-343; 308-349
e mail: svetprint@color.co.ba
Predstavništvo i distribucija u Sarajevu: "Svijet Print" d.o.o., Senada Poturka Sencija 120, Sarajevo
Tel/fax: 033/768-986
Direktor: Džafer Olević

List je registrovan u Ministarstvu prosvete i kulture Republike Srpske pod brojem: 533 i upisan u Registar javnih glasila pod brojem: 6-01-407-27/06 od 28.12.2006
Nacionalna biblioteka Sarajeva issn: 1840-1961

MAKEDONIJA
Uvoznik i distributer: "Svet Press" dooel
Adresa: Debarca 3, 10000 Skoplje
Direktor: Kolja Miladinov
Tel./fax: 02/322-30-64
e mail: svet@colormedia.com.mk

Kompanija COLOR PRESS GROUP i redakcija Bravo ScreenFuna ne odgovaraju za sadržaj i istinitost objavljenih reklamnih poruka i preuzetih sadržaja sa pomenutih ili oglašavanih elektronskih lokacija.

Zabranjeno je reprodukovati i koristiti u komercijalne svrhe štampane sadržaje izdanja Bravo ScreenFuna bez pismenog odobrenja izdavača.

Redakcija Bravo ScreenFuna nije obavezna da vraća i odgovara na primljene rukopise, fotografije i internet poštu.

COLOR PRESS GROUP izdaje magazine: Lepota i zdravlje, L'Officiel, CKM, JOY, Moja kosa, Svet, Bravo, Bravo Girl, Moja beba, Brava Casa, Auto Start, Alan Ford, Tina, Beauty Expert, Moje Dete, Bravo ScreenFun, Bratz, Hello, TV Novele, Astro, Lekovito bilje, Sfinga, Skandi svet, Moja tajna, Moja romansa, Junior i mnoge druge

COLOR PRESS GROUP je član:
FIPP
International Federation of the Periodical Press
www.fipp.com

VIRTUAL SHOP
VIRTUAL MASTER SERVIS

VIRTUAL DIGITAL STUDIO

Microsoft
XBOX 360

Oosetite snagu jedne od najboljih konzola

PLAYSTATION 2

PS2

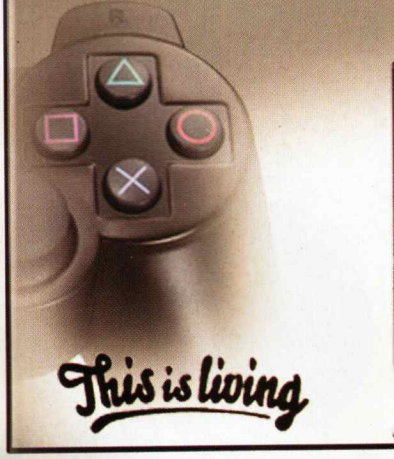
Nintendo Wii

NINTENDO DS

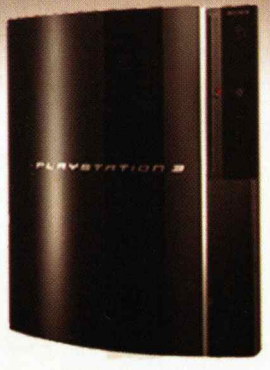
...DA LI VAM JE JOS NESTO POTREBNO ?

Jedna od najinovativnih konzola ikada.

PLAYSTATION 3



This is living



PLAYSTATION 3

SONY PSP SLIM

PSP
PlayStation Portable

Jedna od najboljih rucnih konzola ikada!

Bul. Mihaila Pupina 85
011.311.2049 065.VIRTUAL
Ponedeljak - Subota 09-21h

OSETI BRAZIL
Fanta World
BRAZIL
ANANAS
NOVI UKUS
OGRANIČENE FANTA WORLD SERIJE
LIMITED EDITION